

Pino Assandri Elena Mutti

Il rifugio segreto

Strumenti ②

Ad alta voce

Fare teatro

Il metodo di studio

Orientamento

ZANICHELLI

I diritti di elaborazione in qualsiasi forma o opera, di memorizzazione anche digitale su supporti di qualsiasi tipo (inclusi magnetici e ottici), di riproduzione e di adattamento totale o parziale con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm e le copie fotostatiche), i diritti di noleggio, di prestito e di traduzione sono riservati per tutti i paesi.

L'acquisto della presente copia dell'opera non implica il trasferimento dei suddetti diritti né li esaurisce.

Le fotocopie per uso personale (cioè privato e individuale) possono essere effettuate, nei limiti del 15% di ciascun volume, dietro pagamento alla S.I.A.E del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941 n. 633. Tali fotocopie possono essere effettuate negli esercizi commerciali convenzionati S.I.A.E. o con altre modalità indicate da S.I.A.E.

Per le riproduzioni ad uso non personale (ad esempio: professionale, economico o commerciale) l'editore potrà concedere a pagamento l'autorizzazione a riprodurre un numero di pagine non superiore al 15% delle pagine del presente volume. Le richieste per tale tipo di riproduzione vanno inoltrate a

Associazione Italiana per i Diritti di Riproduzione
delle Opere dell'ingegno (AIDRO)
Corso di Porta Romana, n.108
20122 Milano
e-mail segreteria@aidro.org e sito web www.aidro.org

L'editore, per quanto di propria spettanza, considera rare le opere fuori del proprio catalogo editoriale. La riproduzione a mezzo fotocopia degli esemplari esistenti nelle biblioteche di tali opere è consentita, non essendo concorrenziale all'opera. Non possono considerarsi rare le opere di cui esiste, nel catalogo dell'editore, una successiva edizione, le opere presenti in cataloghi di altri editori o le opere antologiche. Nel contratto di cessione è esclusa, per biblioteche, istituti di istruzione, musei ed archivi, la facoltà di cui all'art. 71 - ter legge diritto d'autore. Maggiori informazioni sul nostro sito: www.zanichelli.it/f_info_fotocopie.html

Realizzazione editoriale:

- Coordinamento editoriale: Lorenzo Rossi
- Redazione: CL'EM, Milano
- Progetto grafico e impaginazione: CL'EM, Milano
- Illustrazioni: Inventario (Alessio Ravazzani, Matteo Buffagni, Sergio Ponchione, Barbara Ferri, Stefano Palumbo)
- Correzione bozze: CL'EM, Milano

Copertina:

- Progetto grafico: Miguel Sal & C., Bologna
- Immagine di copertina: Artwork Miguel Sal & C., Bologna

Prima edizione: gennaio 2009

Ristampa:

5 4 3 2 1 2009 2010 2011 2012 2013



L'editore mette a disposizione degli studenti non vedenti, ipovedenti, disabili motori o con disturbi specifici di apprendimento i file pdf in cui sono memorizzate le pagine di questo libro. Il formato del file permette l'ingrandimento dei caratteri del testo e la lettura mediante software screen reader.

Le informazioni su come ottenere i file sono sul sito www.zanichelli.it/diversamenteabili

Realizzare un libro è un'operazione complessa, che richiede numerosi controlli: sul testo, sulle immagini e sulle relazioni che si stabiliscono tra essi.

L'esperienza suggerisce che è praticamente impossibile pubblicare un libro privo di errori. Saremo quindi grati ai lettori che vorranno segnalarceli.

Per segnalazioni o suggerimenti relativi a questo libro scrivere al seguente indirizzo indicando il nome e il luogo della scuola:

Zanichelli editore S.p.A.
piazza Castello 4
20121 Milano
fax 02 72025050
e-mail: divisioneaz@zanichelli.it
sito web: www.zanichelli.it

Zanichelli editore S.p.A. opera con sistema qualità
certificato CertiCarGraf n.477
secondo la norma UNI EN ISO 9001:2000

Fotocomposizione: Alfaprint, Busto Arsizio

Stampa: La Fotocromo Emiliana
Via Sardegna 30, 40060 Osteria Grande (Bologna)
per conto di Zanichelli Editore S.p.A.
Via Irnerio 34, 40126 Bologna

Il simbolo *Impara a imparare* segnala argomenti ed esercizi che sviluppano la capacità di apprendere, una delle competenze chiave che l'Unione europea ha individuato per i cittadini della società della conoscenza.

Imparare a imparare mette in gioco diverse competenze: cercare e controllare le informazioni, individuare collegamenti e relazioni, comunicare, progettare, collaborare e risolvere problemi della vita reale.

In questo libro, il simbolo *Impara a imparare* segnala:

- le abilità di lettura, di ascolto e il metodo di studio

INDICE



1 PARLARE AD ALTA VOCE

■ ROMPERE IL GHIACCIO

- Esercitazione 1** Barzellette che passione! p. 6
Esercitazione 2 Sapete che cosa mi è successo? p. 7
Esercitazione 3 La mia filastrocca p. 8
Esercitazione 4 Ma dai proprio i numeri?! p. 9
Esercitazione 5 Domande a raffica p. 10
Esercitazione 6 Che parlantina! p. 11

■ DESCRIVERE E CONVINCERE

- Esercitazione 1** L'oggetto misterioso p. 12
Esercitazione 2 Telefonate urgenti p. 13

- Esercitazione 3** Istruzioni a un cavernicolo p. 14
Esercitazione 4 Un genitore quasi perfetto p. 15
Esercitazione 5 Chi compra, chi vende p. 16
Esercitazione 6 Sono innocente! p. 17

■ IMMEDESIMARSI E RACCONTARE

- Esercitazione 1** Ben detto! p. 18
Esercitazione 2 Dal punto di vista di... p. 19
Esercitazione 3 Ragazzi, vi presento... p. 20
Esercitazione 4 Immagini e parole per una storia p. 21

2 FARE TEATRO

■ IL GIOCO DEL TEATRO: 7 proposte per cominciare

- Esercitazione 1** Presentarsi con un oggetto p. 24
Esercitazione 2 Muoversi in uno spazio p. 25
Esercitazione 3 Camminare in tanti modi p. 25
Esercitazione 4 Indovinare il personaggio p. 26
Esercitazione 5 Caratterizzare un personaggio p. 26
Esercitazione 6 Aggiungere il sonoro! p. 27
Esercitazione 7 Usare le voci strane p. 27

■ LE REGOLE DEL GIOCO p. 28

■ MIGLIORARE L'USO DEL CORPO E DELLO SPAZIO

- Esercitazione 1** Il gioco dei mimi p. 29
Esercitazione 2 La statua p. 30
Esercitazione 3 Cadere in letargo p. 30

- Esercitazione 4** Il gioco dello specchio p. 31
Esercitazione 5 Aprire la porta e... p. 32

■ ESERCIZI SULL'USO DELLA VOCE

- Esercitazione 1** Riprodurre la parlata di... p. 33
Esercitazione 2 Variazioni di voce p. 34
Esercitazione 3 Suoni onomatopeici p. 34
Esercitazione 4 I gruppi sonori p. 35

■ LA LETTURA TEATRALE DEI TESTI p. 36

■ GIOCHI DI IMPROVVISAZIONE TEATRALE

- Esercitazione 1** "Motore... azione!"
- Azione gestuale di gruppo p. 41
Esercitazione 2 "Povero me!"
- Improvvisazione individuale p. 42
Esercitazione 3 "A ruota libera"

- Improvvisazione vocale per voce sola	p. 43	Esercitazione 2 Dal soggetto alla sceneggiatura	p. 47
Esercitazione 4 "Arlecchino siamo noi"		Esercitazione 3 Dal "canovaccio" alla rielaborazione	
- Scena comica di gruppo	p. 44	di un copione	p. 54

■ DAL TESTO ALLA RECITAZIONE

Esercitazione 1 Sceneggiare un copione teatrale	p. 46
--	-------

■ ALCUNI SUGGERIMENTI PER L'ALLESTIMENTO TEATRALE

p. 59

3 IL METODO DI STUDIO

■ CHE STUDENTE SEI?

Esercitazione 1 Sei soddisfatto di te stesso?	p. 62
Esercitazione 2 Il meteo dei tuoi interessi	p. 64
Esercitazione 3 Come affronti i problemi?	p. 66
Esercitazione 4 La tua memoria	p. 67
Esercitazione 5 Come ti organizzi a casa?	p. 69
Esercitazione 6 Come ti organizzi in classe?	p. 72
Esercitazione 7 Le materie scolastiche	p. 74
Esercitazione 8 Successo e insuccesso scolastico	p. 75

■ ASCOLTARE E PRENDERE APPUNTI

Esercitazione 1 Bollettino del tempo	p. 76
Esercitazione 2 Segreteria telefonica	p. 77
Esercitazione 3 Signori, desiderano?	p. 78
Esercitazione 4 Istruzioni per l'uso	p. 79
Esercitazione 5 Un annuncio immobiliare	p. 80
Esercitazione 6 Una lezione di arte e immagine	p. 81
Esercitazione 7 Una lezione di storia	p. 82
Esercitazione 8 Una lezione di geografia	p. 83

Esercitazione 9 Una lezione di scienze	p. 84
Esercitazione 10 Una lezione di musica	p. 85

■ UN METODO DI STUDIO EFFICACE

Esercitazione 1 Le tappe della lettura-studio	p. 86
Prima tappa: lo sguardo dell'aquila	p. 87
Seconda tappa: il momento della tartaruga	p. 89
Terza tappa: l'occhio di lince	p. 92
Quarta tappa: il succo di limone	p. 92
Quinta tappa: il momento dell'elefante	p. 96

■ ESERCIZI PER STUDIARE CON METODO

Esercitazione 1 Dalla teoria alla pratica	p. 97
a. L'importanza della voce	p. 97
b. Il robot sentinella	p. 98
c. L'invenzione della stampa	p. 99
d. L'energia del vento	p. 100
e. Non sbattetela via!	p. 101
f. La trasmissione dell'impulso nervoso	p. 102
g. Città greche in Campania	p. 103

4 ORIENTAMENTO E CONOSCENZA DI SÉ

■ A SCUOLA

Esercitazione 1 Le regole della scuola	p. 106
Esercitazione 2 C'è un problema a scuola	p. 108

■ TRA COMPAGNI

Esercitazione 1 Indovina chi è	p. 109
Esercitazione 2 Maschi e femmine	p. 110
Esercitazione 3 Una corda. Il lavoro di gruppo	p. 111
Esercitazione 4 L'angolo della posta	p. 112
Esercitazione 5 Candidati a leader	p. 114

■ CONOSCO ME STESSO

Esercitazione 1 Un oggetto prezioso	p. 115
--	--------

Esercitazione 2 Incantesimi e malefici	p. 116
Esercitazione 3 Le mie paure	p. 118
Esercitazione 4 Tre cose da salvare	p. 120
Esercitazione 5 Su il sipario	p. 121

■ IL MIO COMPORTAMENTO

Esercitazione 1 Scene familiari	p. 122
Esercitazione 2 Mi piace... sono bravo a...	p. 123
Esercitazione 3 Che tipo sono?	p. 125

■ L'AMBIENTE IN CUI VIVO

Esercitazione 1 Spazi caldi e freddi	p. 127
Esercitazione 2 Conosci il tuo ambiente?	p. 128

1 PARLARE AD ALTA VOCE

esercizi per descrivere, convincere, raccontare



Abbiamo tutti imparato a parlare nei primi anni di vita. Ma siamo davvero capaci di esprimerci ad alta voce in modo chiaro, comprensibile, efficace? Siamo in grado di descrivere e spiegare bene qualcosa a chi ci ascolta o di raccontare in modo interessante? Riusciamo a parlare in pubblico, a interloquire in un dialogo o a esporre le nostre idee in una discussione?

Saper parlare bene è un'arte e la capacità di esprimersi ad alta voce può essere migliorata esercitandola. Ti proponiamo alcune attività – facili e divertenti – per allenarti a:

■ **“Romper il ghiaccio”**: superare l'imbarazzo di fronte a chi ti ascolta e trovare la concentrazione necessaria.

■ **Descrivere e convincere**: esprimerti in modo chiaro e appropriato alle situazioni.

■ **Immedesimarsi e raccontare**: scegliere i contenuti e i modi di raccontarli, inventare e improvvisare, assumere diversi punti di vista.

■ ROMPERE IL GHIACCIO p. 6

- | | |
|---|-------|
| Esercitazione 1 Barzellette, che passione! | p. 6 |
| Esercitazione 2 Sapete che cosa mi è successo? | p. 7 |
| Esercitazione 3 La mia filastrocca | p. 8 |
| Esercitazione 4 Ma dai proprio i numeri? | p. 9 |
| Esercitazione 5 Domande a raffica | p. 10 |
| Esercitazione 6 Che parlantina! | p. 11 |

■ DESCRIVERE E CONVINCERE p. 12

- | | |
|--|-------|
| Esercitazione 1 L'oggetto misterioso | p. 12 |
| Esercitazione 2 Telefonate urgenti | p. 13 |
| Esercitazione 3 Istruzioni a un cavernicolo | p. 14 |
| Esercitazione 4 Un genitore quasi perfetto | p. 15 |
| Esercitazione 5 Chi compra, chi vende | p. 16 |
| Esercitazione 6 Sono innocente! | p. 17 |

■ IMMEDESIMARSI E RACCONTARE p. 18

- | | |
|---|-------|
| Esercitazione 1 Ben detto! | p. 18 |
| Esercitazione 2 Dal punto di vista di... | p. 19 |
| Esercitazione 3 Ragazzi, vi presento... | p. 20 |
| Esercitazione 4 Immagini e parole per una storia | p. 21 |

ROMPERE IL GHIACCIO

vincere l'imbarazzo e concentrarsi

● Superare la timidezza nel parlare di fronte ad altre persone è il primo passo per avere buone relazioni, avviare una comunicazione, esprimere le proprie idee ed esigenze. Occorrono calma, concentrazione, fiducia in se stessi e il coraggio di mettersi alla prova.

Esercitazione 1. Barzellette, che passione!

○ Rompere il ghiaccio

Descrivere e convincere

Immedesimarsi e raccontare

Raccontare le barzellette sembra una cosa facile, che sanno fare tutti. In realtà non è così. Infatti catturare l'attenzione degli altri e soprattutto narrare qualcosa che faccia ridere o sorridere non è cosa da poco.

Raccontare una storia divertente è un ottimo modo per "rompere il ghiaccio" e stabilire un contatto con gli altri. Ti proponiamo di cimentarti e ti diamo in proposito alcuni suggerimenti.

■ Sei consigli per un buon "raccontatore di barzellette"

1. Scegli una barzelletta (non importa se lunga o corta) che conosci bene e che soprattutto ti piace.
2. "Ripassa" mentalmente la barzelletta, ma senza cercare di ricordartela a memoria.
3. Cerca di concentrarti e al tempo stesso di essere "sciolto" e sicuro, superando la timidezza.
4. Parla con voce chiara, giocando con le intonazioni e aiutandoti con la mimica facciale.
5. Non avere fretta di arrivare alla fine.
6. Non ridere tu stesso della battuta finale.

Fai un bel respiro prima di cominciare e racconta.

Durante la narrazione, i compagni ascoltano con attenzione e prendono nota dell'uso della voce, dei gesti, della mimica facciale. Alla fine, si mettono in comune le osservazioni. Potete decidere di ripetere il racconto cercando di migliorare l'esposizione orale.



AUTOVALUTAZIONE

Sono riuscito a raccontare con successo una barzelletta in pubblico? In che modo posso ancora migliorare?

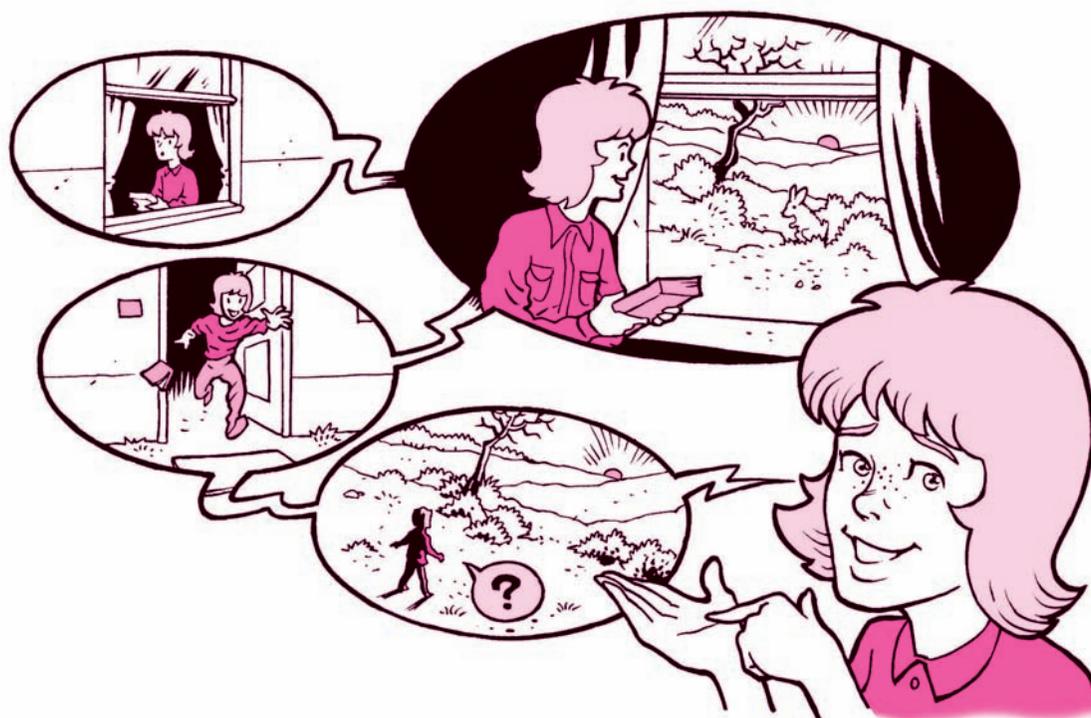
Esercitazione 2. Sapete che cosa mi è successo?

○ Rompere il ghiaccio

Descrivere e convincere

Immedesimarsi e raccontare

■ Un buon modo per “rompere il ghiaccio” e avviare una comunicazione è quello di raccontare in gruppo un fatto accaduto di recente, piacevole o spiacevole.



Ripensando alle tue esperienze recenti, scegli un fatto, decisamente piacevole o spiacevole, che ti è accaduto. Come puoi raccontarlo in modo interessante? Ecco alcuni utili suggerimenti.

- Ripensa con chiarezza a come si è svolto il fatto principale;
- decidi da dove iniziare il racconto, cominciando senza preamboli inutili, per esempio parlando come se il fatto si stesse svolgendo ora;
- evita il più possibile ripetizioni e intercalari (ehm... dunque... cioè...);
- scegli alcuni dettagli che possono aiutare gli ascoltatori a immaginare la scena.

AUTOVALUTAZIONE

Sono stato capace di far partecipe gli ascoltatori di un fatto che mi è accaduto?

Esercitazione 3. La mia filastrocca

○ Rompere il ghiaccio

Descrivere e convincere

Immedesimarsi e raccontare

■ Scegliendo una filastrocca che conosci, puoi divertirti a “deformarla”. Ti proponiamo di modificarla a tuo piacimento per declamarla poi di fronte alla classe, superando l'imbarazzo e mantenendoti serio e concentrato.

La “deformazione creativa” della filastrocca può essere preparata anche come “compito” a casa.

■ Leggi la seguente filastrocca di Roberto Piumini e modificala a tuo piacimento, inventando tanti altri “se” in rima.

Puoi mantenere lo stesso soggetto (i libri) oppure cambiarlo. Per esempio: soggetto: “Se la scuola fosse...”, “Se tu fossi...”, “Se i fiumi fossero...”, “Se i monti fossero...”.

Una volta composta la tua filastrocca, la imparerai a memoria per bene e infine la declamerai di fronte alla classe, così come farà ognuno dei tuoi compagni.

Se i libri fossero

Se i libri fossero di torrone
ne leggerei uno a colazione.

Se un libro fosse fatto di prosciutto
a mezzogiorno lo leggerei tutto.

Se i libri fossero di marmellata
a merenda darei una ripassata.

Se i libri fossero di frutta candita
li sfoglierei leccandomi le dita.

Se un libro fosse di burro e di panna
lo leggerei prima della nanna.

(R. Piumini, *C'era un bambino profumato di latte*, Mondadori)

Se

AUTOVALUTAZIONE

Sono stato capace di recitare un testo mantenendo concentrazione e serietà senza interruzioni e senza imbarazzo?

Esercitazione 4. Ma dai proprio i numeri?!

○ Rompere il ghiaccio

Descrivere e convincere

Immedesimarsi e raccontare

■ Superando l'imbarazzo di fronte ai compagni, ciascuno esprime uno stato d'animo utilizzando solo una serie di "numeri".

Ogni ragazzo pensa ad alcuni possibili STATI D'ANIMO (paura, sorpresa, disperazione...) e ne elenca tre:

1.
2.
3.

Vengono chiamati a turno due alunni:

- il primo legge le parole del proprio elenco di "stati d'animo".
- il secondo deve esprimere via via i diversi stati d'animo con l'intonazione della voce con i gesti, ma SOLO pronunciando serie di numeri.

Per esempio

Il primo:

STATO D'ANIMO: disperazione

Il secondo:

.....5 6 9 2 1 14 56 23 2 3 88 57.....

Gridando in tono concitato e strappandosi i capelli e poi modulando la voce con il variare degli stati d'animo.



AUTOVALUTAZIONE

Sono riuscito a esprimere uno stato d'animo con la sola modulazione della voce?

Esercitazione 5. Domande a raffica

○ Rompere il ghiaccio

Descrivere e convincere

Immedesimarsi e raccontare

■ Quando ti vengono poste delle domande, sai rispondere a tono con immediatezza? Ciascuno prepara un breve elenco di situazioni “particolari”, sia negative sia positive. Per esempio:

- qualcuno ti dà uno spintone...
- qualcuno ti fa un complimento...
- qualcuno ti incolpa di qualcosa che non hai fatto...
- hai preso il miglior voto di tutta la classe...
- ti sei perso in una grande città...
- sei rimasto bloccato in ascensore...

Quando tutti hanno indicato almeno sei-sette situazioni ipotetiche, a turno si diventa il bersaglio delle domande che i compagni, uno per volta, rivolgono all’intervistato, utilizzando l’elenco che ciascuno ha preparato.

Per esempio:



la “vittima” di turno deve rispondere in modo immediato a sette-otto domande. Dopo aver ascoltato le risposte, si cercheranno insieme alcuni aggettivi che definiscano il suo modo di reagire a certe situazioni (es. attaccabrighe, impulsivo, riflessivo, razionale, calmo...).

Alcune domande possono essere ripetute, anche se sono già state rivolte a qualcun altro in precedenza.

AUTOVALUTAZIONE

Sono riuscito a rispondere prontamente e in modo coerente alle domande poste?

Esercitazione 6. Che parlantina!

○ Rompere il ghiaccio

Descrivere e convincere

Immedesimarsi e raccontare

■ L'esercizio costituisce un allenamento a parlare "a ruota libera" in pubblico su un determinato argomento, mantenendo la concentrazione per un tempo stabilito.

■ Preparate dei bigliettini e poi distribuiteli a caso a tutti: su ogni bigliettino è scritto l'argomento sul quale ciascuno è invitato a parlare in modo immediato e spontaneo.

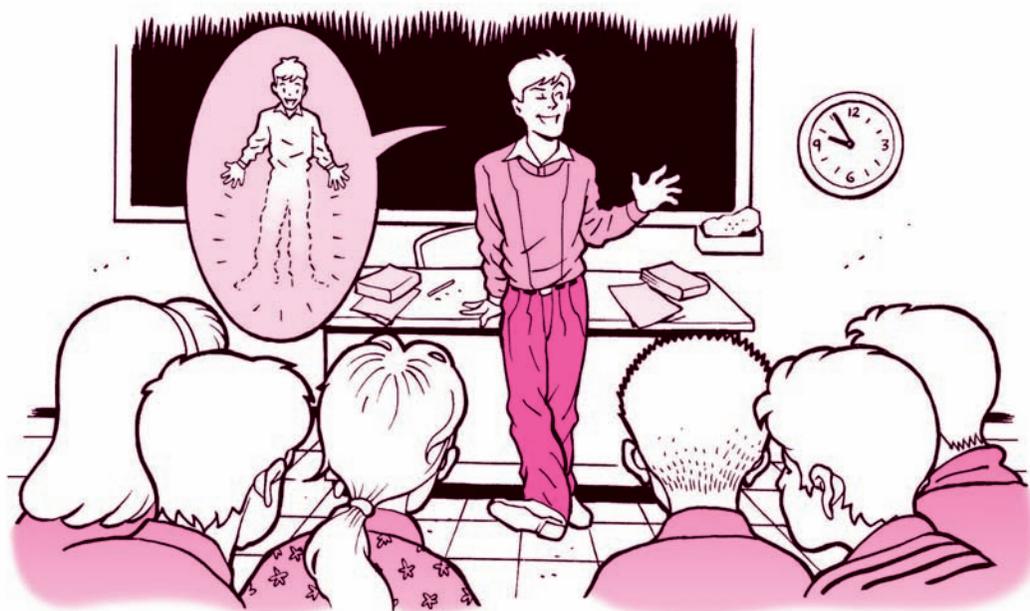
Chi parla non dovrà preoccuparsi troppo dei collegamenti logici, quel che conta è mantenere il filo del discorso e non fermarsi sino al segnale del tempo scaduto (da due a cinque minuti),

PER ESEMPIO:

- parlo del mio sport preferito
- i cibi che non mi piacciono
- perché amo la musica

MA ANCHE

- perché è importante avere la proboscide
- la vita sentimentale delle api
- che cosa farei se potessi diventare invisibile



AUTOVALUTAZIONE

Sono riuscito a parlare "a ruota libera" superando l'imbarazzo e a mantenere il "filo" del discorso?

DESCRIVERE E CONVINCERE

comunicare in modo
chiaro e persuasivo

- Saper descrivere e fornire con chiarezza le informazioni giuste senza dare nulla per scontato è un'abilità poco diffusa. Con l'allenamento, si può migliorare molto, imparando anche a sostenere le proprie opinioni con argomenti efficaci e convincenti.

Esercitazione 1. L'oggetto misterioso

Rompere il ghiaccio

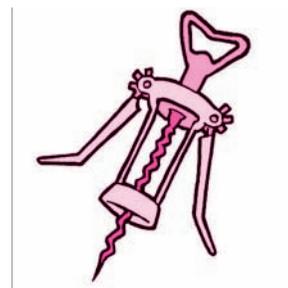
○ **Descrivere e convincere**

Immedesimarsi e raccontare

■ Si tratta di descrivere un oggetto – senza rivelarne il nome – in modo che gli altri possano d'indovinarlo.

Munitevi di un foglio da disegno e di una matita per tracciare uno schizzo.

Scegli, tra i tanti possibili, un semplice oggetto di uso quotidiano (un cavatappi, un ananas, un monopattino, un aquilone, un temperamatite, un barattolo di marmellata, un paio di scarpe da ginnastica, ...)



Pensa mentalmente a come puoi descriverlo ai compagni, *senza mai nominarlo*, considerandone prima le caratteristiche più importanti e appariscenti, poi i particolari.

Usa degli aggettivi che si adattino bene all'oggetto, ma che non lascino capire subito di che cosa si tratta.

Hai un minuto di tempo per descrivere il tuo oggetto misterioso. Sii chiaro, preciso, concreto.

Mentre parli, i compagni ascoltano con attenzione per indovinare che cos'è e lo disegnano.

Trascorso il tempo stabilito, al segnale di stop, ciascuno mostra il proprio disegno.

Chi ha indovinato? Perché?

Ti suggeriamo una possibile variante: scegliendo un oggetto più difficile da indovinare, si può consentire agli ascoltatori di fare qualche domanda che li possa aiutare a individuarlo.

AUTOVALUTAZIONE

Sono riuscito a descrivere bene l'oggetto senza nominarlo? Sono riuscito a indovinare gli oggetti presentati dai compagni?

Esercitazione 2. Telefonate urgenti

Rompere il ghiaccio

○ **Descrivere e convincere**

Immedesimarsi e raccontare

■ Si tratta di improvvisare un discorso al telefono, immaginando di interloquire con qualcuno all'altro capo del filo, in una determinata situazione. Dovrai spiegare e dare informazioni chiare e precise, tenendo conto di ciò che può dire il tuo immaginario interlocutore.

LA SITUAZIONE	CHIAMI	PARLANDO, CERCHI DI...
Sei solo in casa. C'è un allagamento e non sai come fare.	L'idraulico	
Hai ricevuto un invito a una festa di compleanno a cui non puoi andare.	L'amico	
Un parente ha subito un lutto familiare. Vuoi fare le condoglianze in modo non formale.	Il parente	
Hai dimenticato il tuo zainetto su un treno.	L'ufficio oggetti smarriti	
Il tuo cane è malato.	Il veterinario	
Hai un forte mal di denti.	Il dentista	

Ecco un esempio

... Pronto, parlo con il dottor De Marco?

Buongiorno, sono Luca Russo... Sì, i miei genitori hanno la pizzeria "Spaccanapoli"... Ecco, no, io sto benissimo, grazie, ma è la mia sorellina Monica di tre anni che sta male. I miei genitori sono fuori e allora...

I sintomi, dice? Si lamenta, ha male alla gola, credo abbia la febbre alta. Devo misurarli? Sì, d'accordo, ma lei potrebbe venire a visitarla? ...

AUTOVALUTAZIONE

Sono riuscito a improvvisare una telefonata immaginaria, parlando in modo scorrevole e coerente?

Esercitazione 3. Istruzioni a un cavernicolo

Rompere il ghiaccio

○ Descrivere e convincere

Immedesimarsi e raccontare

■ Per capire l'importanza di saper dare istruzioni chiare e precise, immagina di trovarti di fronte a un uomo delle caverne che nulla sa del nostro modo di vivere ma che, per misteriosi motivi, capisce la nostra lingua.

■ Si gioca in coppia: uno di voi dà le spiegazioni, un altro interpreta l'uomo (o la donna) delle caverne.

Attenzione!

- Le istruzioni vanno date solo con le parole, è vietato usare i gesti e la mimica.
- Chi fa la parte dell'uomo delle caverne, dovrà eseguire le istruzioni "alla lettera", obbligando chi spiega a essere più preciso.



All'inizio, è opportuno che la parte del "cavernicolo" sia eseguita dall'insegnante o da chi conduce il gioco, mostrando con l'esempio quanto pesino le informazioni che restano sottintese.

ESEMPI DI AZIONI

- temperare una matita
- allacciarsi le scarpe
- abbottonarsi la camicia
- ...

AUTOVALUTAZIONE

Sono riuscito a fornire le informazioni con chiarezza e precisione senza dare nulla per scontato?

Esercitazione 4. Un genitore quasi perfetto

Rompere il ghiaccio

○ **Descrivere e convincere**

Immedesimarsi e raccontare

■ Ti proponiamo di presentare le caratteristiche “ideali” che, secondo te, dovrebbe avere un genitore.

La tua esposizione dovrà essere chiara e mantenere un filo logico.

Probabilmente ti sarà capitato di avere problemi con i tuoi genitori e di lamentarti di loro perché non riescono a capirti veramente.

Hai mai provato a fantasticare sulle caratteristiche “ideali” che a tuo parere dovrebbero possedere la tua mamma e il tuo papà?

Ti proponiamo di farlo, in modo semiserio, preparando un intervento da svolgere ad alta voce in classe, con il titolo: “Un genitore quasi perfetto”.

■ Prima di tutto scegli se immaginare le caratteristiche ideali della mamma o del papà.

Prepara mentalmente una *scaletta* del tuo intervento.

Scrivi nello spazio apposito alcune *parole chiave* che utilizzerai nella tua comunicazione orale: aggettivi che descrivono il carattere, azioni “ideali” che dovrebbe compiere o non compiere, atteggiamenti e comportamenti.

Attenzione: per rendere interessante ed efficace l'intervento, sono molto importanti i dettagli, gli esempi concreti, più che le caratteristiche generali.

Un genitore quasi perfetto

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ora comincia la tua esposizione:

AUTOVALUTAZIONE

Sono riuscito a esporre efficacemente, esprimendomi in modo fluido e interessante?

Esercitazione 5. Chi compra, chi vende

Rompere il ghiaccio

○ Descrivere e convincere

Immedesimarsi e raccontare

■ Dovrai improvvisare un breve dialogo tra un venditore e un cliente, nel quale ciascuno sostiene le proprie ragioni.

Anzitutto si costituiscono delle coppie, con un venditore e un compratore. Le merci che l'uno deve fingere di vendere all'altro possono essere di vario genere: giornalini a fumetti, CD, francobolli, figurine, bambole, scarpe da ginnastica e altro ancora.

Ogni coppia definisce i ruoli e la situazione. Per esempio:

ruoli: due compagni di scuola. Uno vuole vendere la sua mountain bike, l'altro è interessato all'acquisto;

situazione: nel cortile della scuola, durante la ricreazione.

Ti forniamo un esempio di quello che potrebbe essere un frammento di dialogo.

Attenzione a stabilire con precisione la situazione, cioè il luogo e le circostanze in cui si svolge il dialogo. È importante perché il dialogo abbia una certa efficacia e credibilità.

Ti suggeriamo alcuni esempi:

- alla fiera del paese o alla festa del quartiere tra le bancarelle;
- al campo sportivo;
- in un mercatino dell'usato;
- in piazza;
- in un negozio di articoli sportivi o musicali.

Nel breve dialogo, ciascuno interpreta il suo ruolo.

Chi vende: presenta in modo positivo e accattivante la merce, ne sottolinea i pregi, la convenienza...

Chi compra: fa domande, vuole saperne di più, esprime dubbi o diffidenza, cerca di "tirare sul prezzo"...

Ogni coppia di ragazzi presenta alla classe il proprio dialogo.

AUTOVALUTAZIONE

Sono riuscito a interloquire senza ridere e a calarmi nella situazione in modo credibile?



Esercitazione 6. Sono innocente!

Rompere il ghiaccio

○ **Descrivere e convincere**

Immedesimarsi e raccontare

■ Sei invitato a raccontare, portando argomenti convincenti per dimostrare di essere accusato ingiustamente. Il tuo discorso, da preparare mentalmente, dovrà essere chiaro e persuasivo.

Ti forniamo un esempio. Insieme ai tuoi compagni, potrai trovarne altri e costruire su misura il discorso a tua discolpa.

■ Sei stato accusato di un reato che non hai commesso: quello di aver rubato il nuovo impianto Hi-Fi della scuola!

I capi d'accusa

L'impianto è stato rubato nel pomeriggio, dopo la fine delle attività scolastiche. Tu sei stato accusato perché:

- ti hanno visto verso le 18 davanti alla scuola, e non avevi motivo di trovarti lì;
- come tanti altri, sai esattamente dove i bidelli tengono le chiavi della stanza audio e video;
- qualche giorno fa, quando con la tua classe avete visto l'impianto nuovo, ti hanno sentito dire: «Per un coso del genere, non so cosa farei! Sarei disposto a tutto». Il tuo vecchio impianto, infatti, si è rotto definitivamente il mese scorso;
- un ragazzo di un'altra classe, con il quale in passato hai litigato, dice di averti notato mentre buttavi in un cassonetto un cavo elettrico e uno spinotto. Effettivamente, questi oggetti sono stati trovati tra i rifiuti.

Gli indizi sono tutti contro di te!

Devi preparare un discorso, una deposizione per difenderti dalla grave accusa, cercando motivi e argomenti che possano convincere tutti della tua innocenza e trovando una spiegazione in grado di demolire ogni capo d'accusa.



AUTOVALUTAZIONE

Sono riuscito a esporre gli argomenti a mio favore in modo chiaro e convincente?
La versione dei fatti da me fornita è stata credibile?

IMMEDESIMARSI E RACCONTARE

ideare dialoghi e monologhi

● Imparare a improvvisare richiede di "lasciarsi andare" e di saper assumere un diverso "punto di vista". La prima cosa da fare è calarsi in una determinata situazione e agire di conseguenza.

Esercitazione 1. Ben detto!

Rompere il ghiaccio
Descrivere e convincere

○ Immedesimarsi e raccontare

Immaginando di trovarti in una determinata situazione, dovrai dire la frase giusta al momento giusto.

■ Ti indichiamo alcune situazioni di vita quotidiana nelle quali immedesimarti. Concentrandoti, dovrai cercare di usare il tono adatto alla circostanza, in modo che la comunicazione risulti credibile ed efficace.



a. Luogo: in treno.
Situazione: c'è molto caldo e vorresti aprire il finestrino.



b. Luogo: in un negozio di articoli da regalo e di soprammobili.
Situazione: inavvertitamente, hai rotto un oggetto e vuoi scusarti.



c. Luogo: in classe.
Situazione: non hai studiato la lezione e vuoi giustificarti.



d. Luogo: per la strada.
Situazione: incontri un nuovo compagno/a che da ieri fa parte della tua classe. Vuoi essere gentile con lui/lei.



e. La frase: inventala tu.
Luogo: sotto casa.
Situazione: un tuo vicino di casa si lamenta per la musica ad alto volume che proviene dalla tua stanza. Rispondi giustificando il tuo comportamento.



f. La frase: inventala tu.
Luogo: in città.
Situazione: ti viene chiesto di dare indicazioni per raggiungere la stazione.

Esercitazione 2. Dal punto di vista di...

Rompere il ghiaccio

Descrivere e convincere

○ **Immedesimarsi e raccontare**

Ti proponiamo di assumere il punto di vista di un oggetto e di presentarti in tale veste ai tuoi compagni, attraverso un breve *monologo*.

ESEMPI di OGGETTI DI USO QUOTIDIANO:

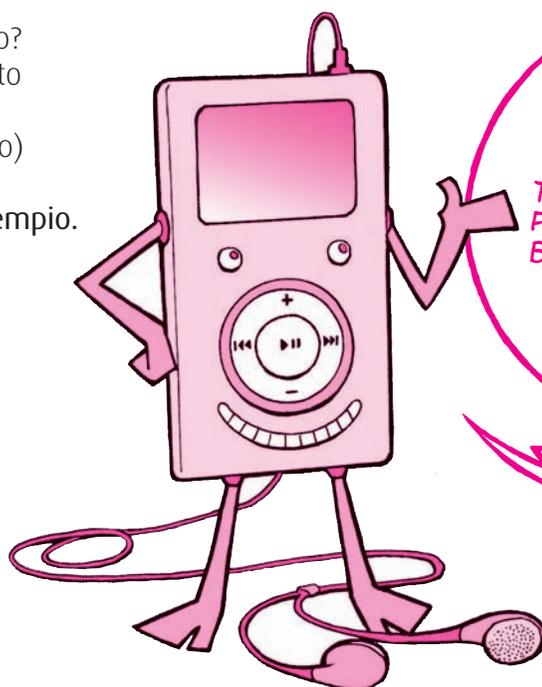
orologio, cellulare, zainetto,...

■ Prova a pensare agli oggetti di uso quotidiano che ti circondano a casa, a scuola, dappertutto: una lavagna, un cestino della carta, una sveglia, un ombrello, un pallone, un chiodo nel muro, una bicicletta...

Immagina quindi di diventare per un momento uno di questi oggetti che può pensare e parlare. Presenta te stesso ai tuoi ascoltatori e racconta qualcosa di te, seguendo come traccia le seguenti domande.

- Come ti chiami?
 - Hai un soprannome?
 - Dove vivi?
 - Che cosa fai di solito?
 - Che cosa ti è capitato di interessante?
- (cita un breve episodio)

Ecco un possibile esempio.



AUTOVALUTAZIONE

Sono riuscito ad assumere il punto di vista di un oggetto e a realizzare un monologo chiaro e coerente?

Esercitazione 3. Ragazzi, vi presento...

Rompere il ghiaccio
Descrivere e convincere

○ Immedesimarsi e raccontare

L'attività consiste nell'ideare la descrizione di una persona immaginaria, a partire da una suggestione data.

■ Cerca di immaginare la sua identità e prendi rapidamente nota delle idee che ti vengono in mente. Aiutandoti con le domande stimolo, libera la tua immaginazione.

Puoi scegliere se partire da un elenco di nomi o da fotografie ritagliate da giornali e riviste

A PARTIRE DAI NOMI

- Loredana Scalon (Verona)
- Maria Adelaide Venini Benti (Firenze)
- Massimo Manerba (Roma)
- AVV. Piero Del Re (Napoli)
- Giuseppina Sacco (Foggia)
- Agata Mirti (Siracusa)
- Fulvio Rossi (Bolzano)
- Joseph Catanese (Palermo)
- Dott.ssa Ada Scarabizzi (Bologna)

- Come immagini la sua età e il suo aspetto fisico?
- Com'è la sua casa?
- Ha una famiglia? Vive solo?
- Che mestiere fa?
- Quali sono i suoi interessi, le sue passioni?
- Che cosa sta facendo in questo momento?

Dopo aver letto i tuoi appunti, concentrati e comincia la tua improvvisazione.

A PARTIRE DA UNA FOTO

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for pasting a photograph. It is positioned to the right of the "A PARTIRE DAI NOMI" section and below the "A PARTIRE DA UNA FOTO" header.

AUTOVALUTAZIONE

Sono riuscito a ideare e descrivere una persona immaginaria in modo chiaro e credibile?

Esercitazione 4. Immagini e parole per una storia

Rompere il ghiaccio

Descrivere e convincere

○ **Immedesimarsi e raccontare**

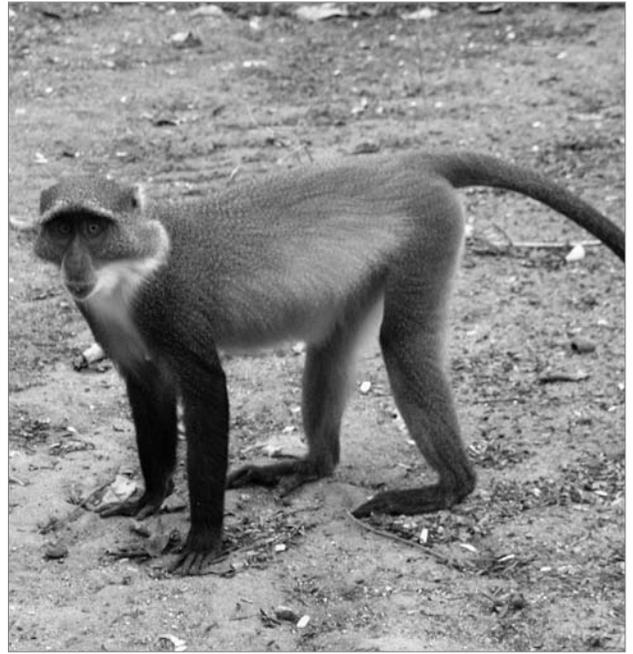
La proposta è di inventare una storia da raccontare in classe, prendendo spunto da una fotografia e da una lista di parole.

■ L'insegnante attribuisce a caso, pescando dal serbatoio proposto, un'immagine e tre parole a ciascun allievo.

A turno, dopo essersi preparato mentalmente, ognuno dovrà raccontare una storia inventata che abbia a che fare con la foto assegnata, utilizzando nel racconto le tre parole che gli sono state attribuite.

1. improvvisamente
2. pianoforte
3. sera
4. a causa di ciò
5. pietà
6. lupo
7. idea
8. freddo
9. male
10. luna
11. scimmia
12. fratello
13. sebbene
14. gobba
15. acqua
16. nuvola
17. di fatto
18. altrimenti
19. caos
20. fantastico
21. unghie
22. senza di me
23. tuttavia
24. leone
25. caverna
26. frangetta
27. morto
28. fiume
29. lentamente
30. pennarello
31. da allora
32. ritratto
33. anello
34. orribile
35. orso
36. denti
37. sparo





AUTOVALUTAZIONE

Sono riuscito a ideare una storia originale e a raccontarla in modo chiaro e interessante?

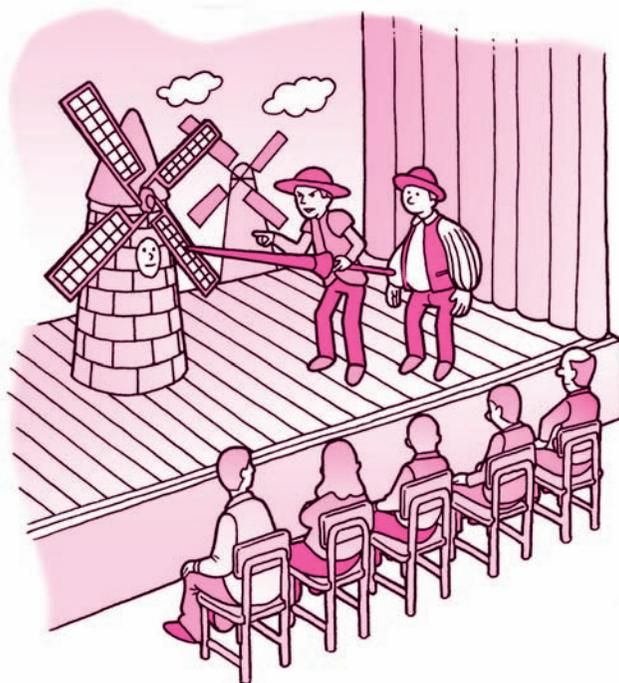
2

FARE TEATRO

Esercizi preparatori. Recitazione. Messa in scena

Soprattutto in certe occasioni come il Natale o la fine dell'anno scolastico, è frequente assistere a "recite", saggi finali, scenette comiche, spettacoli su temi di studio. Spesso però l'entusiasmo e le buone intenzioni si scontrano con la difficoltà di stare in scena e di realizzare un'autentica comunicazione con il pubblico. Ed è un peccato, perché fare teatro può essere davvero una bella esperienza e un'occasione per mettersi in gioco.

La sezione che segue non è un corso di teatro, ma una raccolta di attività alla portata di tutti per imparare le regole essenziali dello stare in scena, evitare gli errori più frequenti della recitazione, esercitarsi con il corpo e con la voce. Uno stimolo a cimentarsi nell'ideare e rappresentare storie con i linguaggi del teatro.



■ IL GIOCO DEL TEATRO: 7 proposte per cominciare p. 24

- Esercitazione 1 Presentarsi con un oggetto p. 24
- Esercitazione 2 Muoversi in uno spazio p. 25
- Esercitazione 3 Camminare in tanti modi p. 25
- Esercitazione 4 Indovinare il personaggio p. 26
- Esercitazione 5 Caratterizzare un personaggio p. 26
- Esercitazione 6 Aggiungere il sonoro! p. 27
- Esercitazione 7 Usare le voci strane p. 27

■ LE REGOLE DEL GIOCO p. 28

■ MIGLIORARE L'USO DEL CORPO E DELLO SPAZIO p. 29

- Esercitazione 1 Il gioco dei mimi p. 29
- Esercitazione 2 La statua p. 30
- Esercitazione 3 Cadere in letargo p. 30
- Esercitazione 4 Il gioco dello specchio p. 31
- Esercitazione 5 Aprire la porta e... p. 32

■ ESERCIZI SULL'USO DELLA VOCE p. 32

- Esercitazione 1 Riprodurre la parlata di... p. 33
- Esercitazione 2 Variazioni di voce p. 34

- Esercitazione 3 Suoni onomatopeici p. 34
- Esercitazione 4 I gruppi sonori p. 35

■ LA LETTURA TEATRALE DEI TESTI p. 36

■ GIOCHI DI IMPROVVISAZIONE TEATRALE p. 41

- Esercitazione 1 "Motore... azione!" - Azione gestuale di gruppo p. 41
- Esercitazione 2 "Povero me!" - Improvvisazione individuale p. 42
- Esercitazione 3 "A ruota libera" - Improvvisazione vocale per voce sola p. 43
- Esercitazione 4 "Arlecchino siamo noi" - Scena comica di gruppo p. 44

■ DAL TESTO ALLA RECITAZIONE p. 46

- Esercitazione 1 Sceneggiare un copione teatrale p. 46
- Esercitazione 2 Dal soggetto alla sceneggiatura p. 47
- Esercitazione 3 Dal "canovaccio" alla rielaborazione di un copione p. 54

■ ALCUNI SUGGERIMENTI PER L'ALLESTIMENTO TEATRALE p. 59

IL GIOCO DEL TEATRO:

7 proposte per cominciare

- Chi fa teatro, riprende il classico gioco che tutti abbiamo fatto da piccoli: "facciamo che io ero il bandito, tu lo sceriffo". La base è il "fare finta", fingere che un oggetto rappresenti qualcos'altro, fingere di essere qualcun altro, cioè un personaggio. L'attore si muove in uno spazio e con le sue azioni e parole vuole comunicare con il pubblico, in modo chiaro ed efficace. Cominciamo quindi proprio da qui, da un gioco semplicissimo.

Esercitazione 1. Presentarsi con un oggetto

○ Il gioco del teatro

Le regole del gioco

Migliorare l'uso del corpo e dello spazio

Esercizi sull'uso della voce

La lettura teatrale dei testi

Giochi di improvvisazione teatrale

Dal testo alla recitazione

L'allestimento teatrale

■ Che cosa occorre?

Uno spazio libero, in cui poter stare in cerchio.

■ Come si fa

In cerchio, ciascuno si presenta, dicendo il proprio nome e lo fa usando un oggetto che si trova nell'aula (un matita, un libro, una sedia, un bastone, una corda, una palla, un birillo, un attrezzo ginnico, una scarpa...) come se fosse qualcos'altro: la matita può diventare una spada, la corda una canna da pesca...

■ **Osservazioni:** in questo semplice esercizio c'è, in piccolo, tutto il gioco del teatro. Infatti, per compiere una semplicissima azione, hai utilizzato:

- il tuo corpo;
- il gesto e il movimento
- la voce
- lo spazio.



Esercitazione 2. Muoversi in uno spazio

○ Il gioco del teatro

Le regole del gioco

Migliorare l'uso del corpo e dello spazio

Esercizi sull'uso della voce

La lettura teatrale dei testi

Giochi di improvvisazione teatrale

Dal testo alla recitazione

L'allestimento teatrale

■ Che cosa occorre?

Uno spazio abbastanza ampio e sgombro (palestra, aula vuota...)

■ Come si fa

Camminate liberamente nello spazio e seguite i comandi dell'insegnante variando i movimenti: accelerate o rallentate il passo, girate a destra o a sinistra, fate tre passi indietro o tre passi avanti, e così via; al segnale di stop, tutti gli spazi vuoti devono essere occupati.

■ **Osservazioni:** se vogliamo muoverci sulla scena, dobbiamo imparare a distribuirci bene nello spazio, saperlo misurare, accorgerci della presenza degli altri, modificare rapidamente la nostra posizione.

Il gioco del teatro

Esercitazione 3. Camminare in tanti modi

○ Il gioco del teatro

Le regole del gioco

Migliorare l'uso del corpo e dello spazio

Esercizi sull'uso della voce

La lettura teatrale dei testi

Giochi di improvvisazione teatrale

Dal testo alla recitazione

L'allestimento teatrale

■ Che cosa occorre?

Uno spazio abbastanza ampio e sgombro (*palestra, aula vuota...*)

■ Come si fa

Per "diventare un personaggio", uno dei modi più semplici, è quello di lavorare sulle andature, cioè di esercitarsi a modificare volutamente il nostro modo di camminare.

Segnate (con un gesso o una striscia di nastro colorato) due punti nello spazio. A turno, ognuno va da un punto all'altro muovendosi come se avesse una gamba rotta, indossasse i pattini a rotelle, come se trasportasse una valigia pesantissima, avanzasse nella neve, nel fango, al buio, su una superficie ghiacciata. Otterrai un effetto comico variando il modo di muoversi: al rallentatore, a scatti accelerati come un film muto, compiendo azioni comuni.

■ **Osservazioni:** basta modificare semplicemente l'andatura per comunicare qualcosa, anche senza "interpretare" un personaggio particolare.

Esercitazione 4. Indovinare il personaggio

○ Il gioco del teatro

Le regole del gioco

Migliorare l'uso del corpo e dello spazio

Esercizi sull'uso della voce

La lettura teatrale dei testi

Giochi di improvvisazione teatrale

Dal testo alla recitazione

L'allestimento teatrale

■ Che cosa occorre?

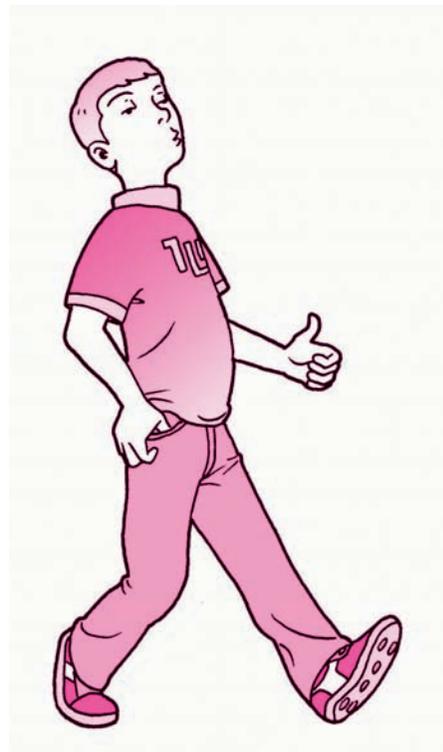
Uno spazio abbastanza ampio e sgombro (*palestra, aula vuota...*)

■ Come si fa

Come si diventa un personaggio? Partiamo dall'andatura.

Proviamo ora a **caratterizzare un personaggio** modificando solo il modo di camminare. Chi guida il gioco fa alcuni esempi, poi ciascuno può inventare: *una vecchia signora con il bastone, un uomo molto grasso, un ubriaco, un campione di atletica, una danzatrice, un militare...*

■ **Osservazioni:** in che modo siete riusciti a caratterizzare il vostro personaggio? Perché non siete riusciti a indovinare qualcuno dei personaggi? Come si può migliorare?



Il gioco del teatro

Esercitazione 5. Caratterizzare un personaggio

○ Il gioco del teatro

Le regole del gioco

Migliorare l'uso del corpo e dello spazio

Esercizi sull'uso della voce

La lettura teatrale dei testi

Giochi di improvvisazione teatrale

Dal testo alla recitazione

L'allestimento teatrale

■ Che cosa occorre?

Uno spazio abbastanza ampio e sgombro (*palestra, aula vuota...*)

■ Come si fa

Per "evocare" un personaggio e renderlo riconoscibile, si può agire anche sul **modo di respirare**, interpretando (cioè fingendo di essere qualcuno). Tutti sono invitati a camminare respirando **come se fossero**: una persona stanchissima, una persona affannata, una persona molto allegra, un sollevatore di pesi, una persona molto arrabbiata...

■ **Osservazioni:** ci sono sempre nuovi modi per caratterizzare un personaggio. Quali abbiamo imparato, sinora?

Esercitazione 6. Aggiungere il sonoro!

○ Il gioco del teatro

Le regole del gioco

Migliorare l'uso del corpo e dello spazio

Esercizi sull'uso della voce

La lettura teatrale dei testi

Giochi di improvvisazione teatrale

Dal testo alla recitazione

L'allestimento teatrale

■ Che cosa occorre?

Uno spazio abbastanza ampio e sgombro (*palestra, aula vuota...*)

■ Come si fa

Naturalmente, oltre a usare il corpo per comunicare e muoverci consapevolmente nello spazio, abbiamo a disposizione un formidabile strumento: la voce. Prima di esercitarci a usarla per pronunciare parole e frasi, scopriamo la possibilità di **riprodurre semplicemente dei suoni**. Per cominciare, partiamo dal pronunciare – in modi diversi – le vocali. Per esempio la "A". Provate a pronunciare una serie di "A": AAAAAAAAAAAAAA...

Possiamo variarne l'**altezza**, cioè il volume: chi guida il gioco descrive con la mano una estensione in altezza. Quando la mano è a terra c'è silenzio, poi il volume si alza e si abbassa seguendo il movimento della mano. Possiamo accompagnare un movimento o un'azione pronunciando la vocale A oppure O oppure E, come se fossero una colonna sonora.

■ **Osservazioni:** Che cosa succede abbinando la voce al movimento?

Il gioco del teatro

Esercitazione 7. Usare le voci strane

○ Il gioco del teatro

Le regole del gioco

Migliorare l'uso del corpo e dello spazio

Esercizi sull'uso della voce

La lettura teatrale dei testi

Giochi di improvvisazione teatrale

Dal testo alla recitazione

L'allestimento teatrale

■ Che cosa occorre?

Uno spazio abbastanza ampio e sgombro (*palestra, aula vuota...*)

■ Come si fa

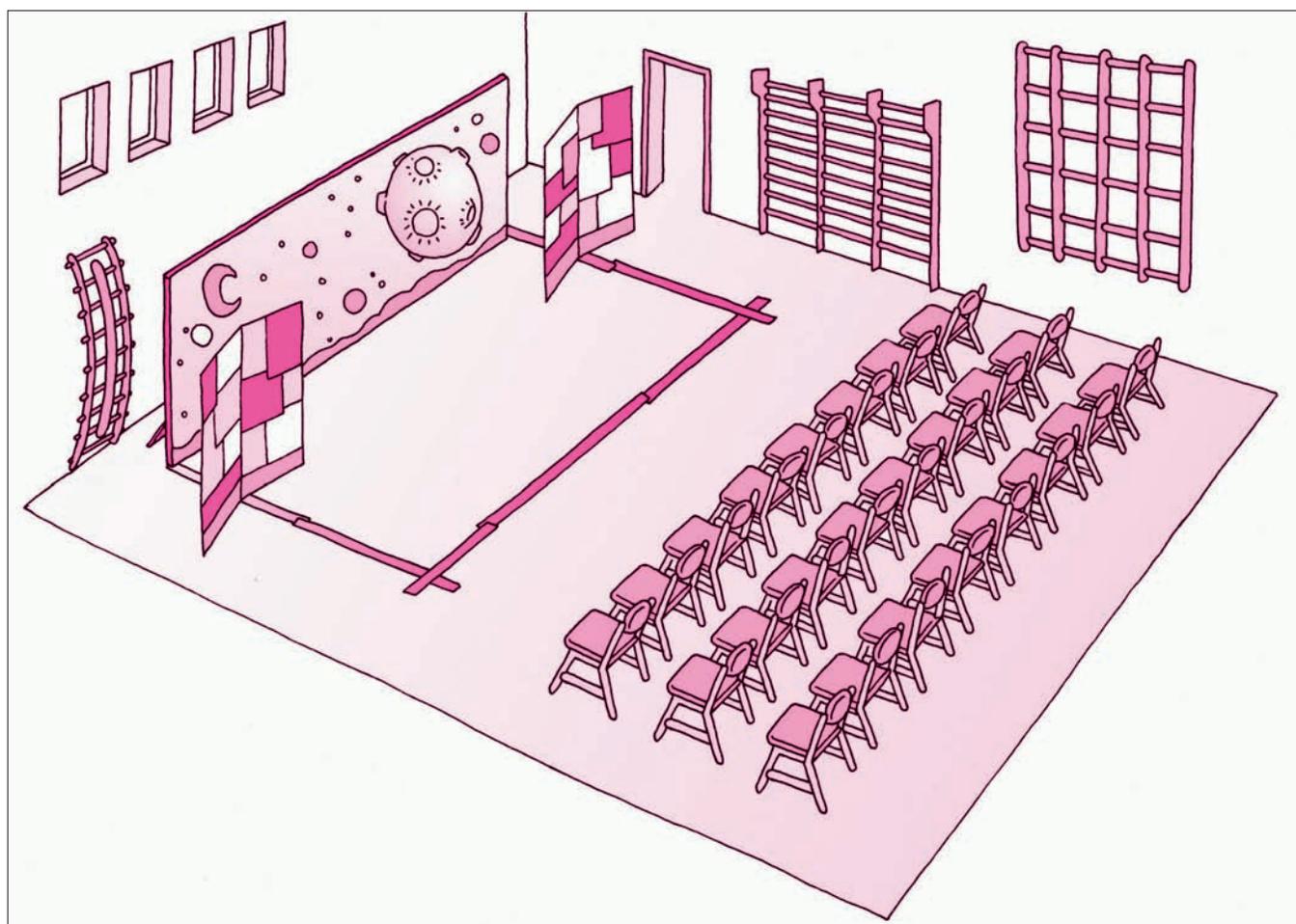
Possiamo usare la voce con sonorità diverse da quelle che usiamo di solito.

Chi guida il gioco, fa esempi di "voci" con sonorità nasali, gutturali ecc. e tutti ripetono, con le varianti di cui sono capaci. Ogni "voce strana" può essere abbinata a un personaggio. Pronunciate solo le parole "bianco, rosso, verde" oppure "uno, due tre" ma variate la voce come se a parlare fosse: *un gigante, una vecchietta, una signora balbuziente, un folletto, una strega, un bambino piccolo...*

■ **Osservazioni:** la voce è dunque uno strumento potente ma dobbiamo esercitarci a usarla meglio, con alcuni esercizi specifici.

LE REGOLE DEL GIOCO

- Quando si rappresenta una scena, uno dei maggiori problemi è quello di delimitare bene lo spazio "scenico", per far sì che i movimenti e le azioni siano chiari e ben visibili, senza confusione. Occorre stabilire bene da dove si entra e da dove si esce, non voltare le spalle al pubblico, ricordare sempre che il pubblico ci vede, se rimaniamo in scena. Prima di procedere, dunque, abituiamoci a delimitare bene lo spazio, anche se ci troviamo in un'aula vuota o in una palestra. Possiamo farlo utilizzando delle strisce di nastro adesivo e decidendo DOVE si svolgerà la scena. Se possibile, sarà bene avere a disposizione un pannello, un paravento a due ante (che si può facilmente costruire anche con grandi fogli di cartone).



Ecco alcune regole convenzionali minime, per poter rappresentare efficacemente una scena, anche la più semplice:

1. Prima dell'inizio, chi recita deve essere fuori dalla scena, negli spazi A e B.
2. Si entra esclusivamente attraverso gli spazi C e D.
3. Durante la scena, non si deve andare oltre gli spazi delimitati.
4. La rappresentazione termina con tutti i personaggi fuori dalla scena.
5. Prima di iniziare un'azione sulla scena, rimanere per un momento immobili, lo stesso alla fine dell'azione.

MIGLIORARE L'USO DEL CORPO E DELLO SPAZIO

Anche se si ha poco tempo a disposizione si può migliorare l'utilizzo consapevole del corpo per comunicare e la capacità di muoversi adeguatamente nello spazio. Ti proponiamo alcuni semplici esercizi.

Esercitazione 1. Il gioco dei mimi

Il gioco del teatro

Le regole del gioco

○ **Migliorare l'uso del corpo e dello spazio**

Esercizi sull'uso della voce

La lettura teatrale dei testi

Giochi di improvvisazione teatrale

Dal testo alla recitazione

L'allestimento teatrale

■ Che cosa occorre?

Un'aula, con le sedie disposte in cerchio.

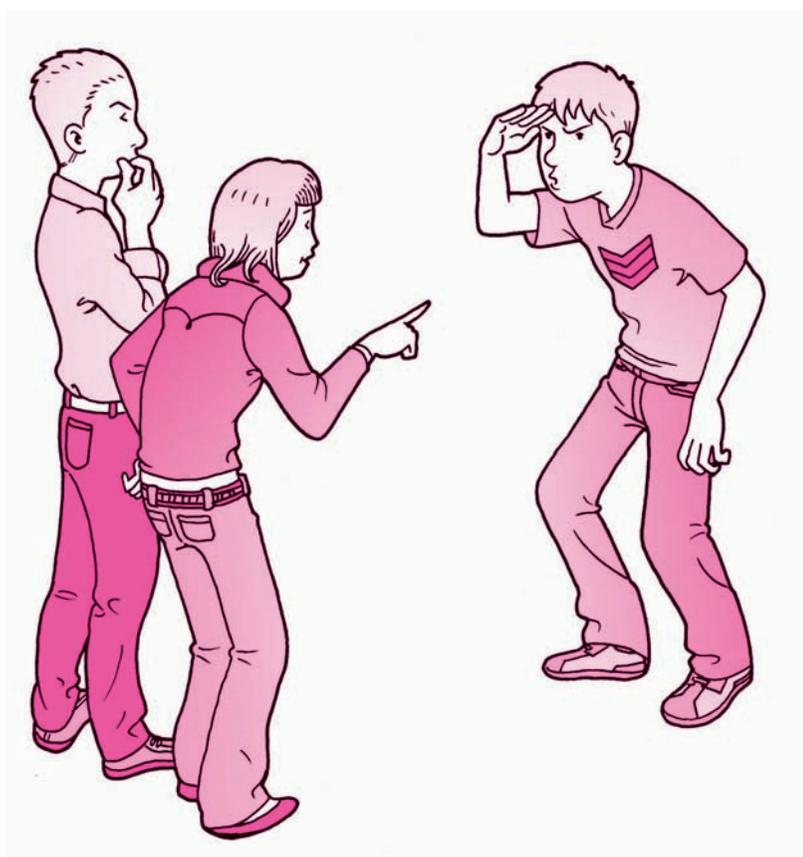
■ Come si fa

Tutti conoscono il gioco dei mimi: chi non ha provato a mimare azioni o verbi con gli amici? La difficoltà sta nell'eseguire gesti "puliti", semplici, mirati alla rappresentazione. Si può migliorare acquisendo consapevolezza delle varie parti del corpo, scioltezza nei movimenti e approfittando delle osservazioni dei compagni per affinare e "limare" l'esecuzione. È fondamentale:

- eseguire il gesto lentamente e mantenendo la concentrazione;
- sforzarsi di mantenere immobili le altre parti del corpo.

Ciascuno, a turno, mima un oggetto, che gli altri devono indovinare.

■ **Osservazioni:** sulla base delle osservazioni e dei suggerimenti, ripetere più volte l'esecuzione, per renderla più chiara ed efficace.



Esercitazione 2. La statua

Il gioco del teatro
Le regole del gioco

Migliorare l'uso del corpo e dello spazio

Esercizi sull'uso della voce
La lettura teatrale dei testi
Giochi di improvvisazione teatrale
Dal testo alla recitazione
L'allestimento teatrale

■ Che cosa occorre?

Uno spazio vuoto in cui potersi muovere liberamente.

■ Come si fa

Tutti camminano senza vincoli nello spazio finché un compagno dice: "La statua è... un vecchio, una ballerina, un pescatore...". Tutti devono fermarsi e assumere la posizione richiesta rimanendo immobili come una statua. Dopo aver ripreso a camminare, a turno ciascuno passa a condurre il gioco.

■ **Osservazioni:** chi è riuscito a interpretare meglio la statua? Perché?

Migliorare l'uso del corpo e dello spazio

Esercitazione 3. Cadere in letargo

Il gioco del teatro
Le regole del gioco

Migliorare l'uso del corpo e dello spazio

Esercizi sull'uso della voce
La lettura teatrale dei testi
Giochi di improvvisazione teatrale
Dal testo alla recitazione
L'allestimento teatrale

■ Che cosa occorre?

Uno spazio vuoto in cui potersi muovere.

■ Come si fa

Immagina di andare in "letargo" come fanno alcuni animali. Assumi una posizione comoda e rilassata. Con una mano, tasta il polso e senti le pulsazioni del cuore. Ora chiudi gli occhi e immagina di seguire una musica. Sempre tenendo gli occhi chiusi, immagina un grande prato verde, una nuvola bianca nel cielo, le onde del mare....

■ **Osservazioni:** come ti sei sentito? Confronta le sensazioni provate con quelle dei tuoi compagni.

Esercitazione 4. Il gioco dello specchio

Il gioco del teatro

Le regole del gioco

○ Migliorare l'uso del corpo e dello spazio

Esercizi sull'uso della voce

La lettura teatrale dei testi

Giochi di improvvisazione teatrale

Dal testo alla recitazione

L'allestimento teatrale

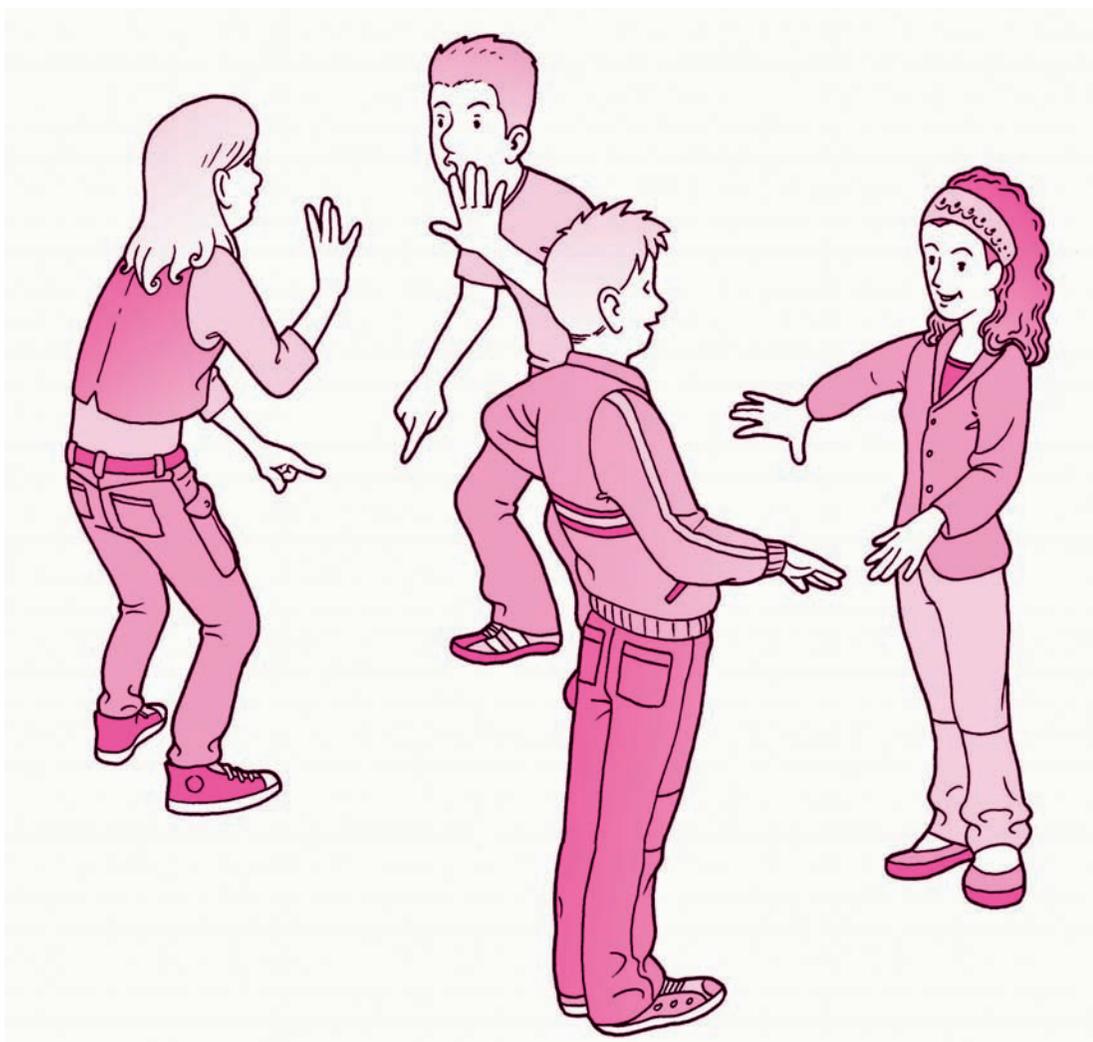
■ Che cosa occorre?

Uno spazio vuoto in cui potersi muovere liberamente.

■ Come si fa

Formate delle coppie e disponetevi nello spazio, ben distanziati, uno di fronte all'altro. Imitate, come se foste uno specchio, i movimenti del compagno. Scambiatevi poi di ruolo.

■ **Osservazioni:** vi siete trovati più a vostro agio nel condurre o nell'eseguire? Quali difficoltà avete incontrato?



Esercitazione 5. Aprire la porta e...

Il gioco del teatro

Le regole del gioco

○ Migliorare l'uso del corpo e dello spazio

Esercizi sull'uso della voce

La lettura teatrale dei testi

Giochi di improvvisazione teatrale

Dal testo alla recitazione

L'allestimento teatrale

■ Che cosa occorre?

Uno spazio vuoto in cui potervi muovere liberamente.

■ Come si fa

Immaginate di aprire una porta e improvvisa la tua reazione vedendo che nella stanza ci sono: neonati, lumache dappertutto, monache che recitano il rosario, mostri orribili...

ESERCIZI SULL'USO DELLA VOCE

● È possibile migliorare l'uso della voce anche senza sottoporsi a un lungo "training", acquisendo consapevolezza dei suoi diversi aspetti.

Qualche suggerimento

1. INTONAZIONE Leggi la seguente frase variando l'intonazione per esprimere una diversa sfumatura di significato:

● Sei stato tu. conclusiva ● Sei stato tu? interrogativa ● Sei stato tu... sospensiva

2. ACCENTO SONORO È il risalto sonoro che si dà alla frase e che modifica il senso. Leggi dando risalto alla parola in grassetto:

● Denis vive in Francia ● Denis **vive** in Francia ● Denis vive in **Francia**

3. TONO È l'effetto che si ottiene variando l'intensità e la durata della voce. Per esempio, può essere: neutro – minaccioso – solenne – seccato – arrabbiato – affettuoso – lamentoso – ironico...

Prova a leggere con TONI differenti la frase: *Prestami la tua bicicletta.*

4. VOLUME (o altezza) È l'intensità della voce e può essere normale – forte – bisbigliato – urlato...

Usando sempre la stessa frase, modifica il volume: *Domani è Natale.*

5. RITMO È l'alternarsi di parole e pause (/ - // - ///).

Leggi, alternando opportunamente parole e pause, la frase: "Solo oggi // nel primo pomeriggio / è arrivata la notizia /// domani le scuole sono chiuse."

6. TIMBRO Dipende da dove risuona la voce:

● di testa (come quando si parla a una persona distante da noi); ● di petto (come quando si parla a una persona posta vicino a noi); ● laringea (voce rauca tipica di chi urla); ● occipitale (come quando si parla a una persona posta dietro di noi); ● addominale (voce roboante, cavernosa, come si immagina quella di un orco); ● nasale (tipica di chi ha il raffreddore).

Potete esercitarvi a variare la voce utilizzando, per esempio, proverbi e modi di dire, come: *Rosso di sera, bel tempo si spera, Tanto va la gatta al lardo che ci lascia lo zampino...*

Esercitazione 1. Riprodurre la parlata di...

Il gioco del teatro

Le regole del gioco

Migliorare l'uso del corpo e dello spazio

○ Esercizi sull'uso della voce

La lettura teatrale dei testi

Giochi di improvvisazione teatrale

Dal testo alla recitazione

L'allestimento teatrale

■ Che cosa occorre?

Uno spazio con le sedie in cerchio.

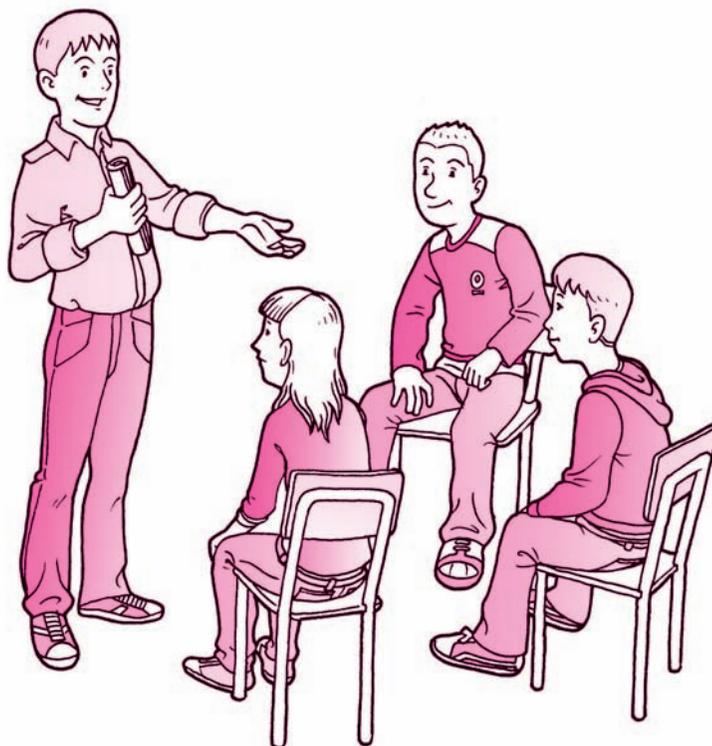
■ Come si fa

Giocando con i diversi elementi della voce, imitate il modo di parlare di:

- la nonna che racconta una fiaba alla nipotina;
- l'annunciatore alla stazione o all'aeroporto;
- un sacerdote durante la predica;
- un telecronista sportivo;
- una presentatrice televisiva;
- il conduttore di una televendita.

Attenzione, non è importante il contenuto delle parole, ma il modo di parlare. Usate una lingua inventata o una serie di numeri...

■ **Osservazioni:** quali sono stati gli elementi più importanti per caratterizzare la parlata dei diversi personaggi?



Esercitazione 2. Variazioni di voce

Il gioco del teatro

Le regole del gioco

Migliorare l'uso del corpo e dello spazio

○ Esercizi sull'uso della voce

La lettura teatrale dei testi

Giochi di improvvisazione teatrale

Dal testo alla recitazione

L'allestimento teatrale

■ Che cosa occorre?

Uno spazio con le sedie in cerchio.

■ Come si fa

Scegliete una filastrocca o uno scioglilingua che conoscete, per esempio: *ambarabà cicci coccò / tre civette sul comò / che facevano l'amore / con la figlia del dottore / il dottore si ammalò / ambarabà cicci coccò.*

Recitatelo in coro passando dalla lettura piana a quella urlata, sussurrata, cantata...

■ Osservazioni: quali sensazioni diverse comunica la filastrocca?

Esercizi sull'uso della voce

Esercitazione 3. Suoni onomatopeici

Il gioco del teatro

Le regole del gioco

Migliorare l'uso del corpo e dello spazio

○ Esercizi sull'uso della voce

La lettura teatrale dei testi

Giochi di improvvisazione teatrale

Dal testo alla recitazione

L'allestimento teatrale

■ Che cosa occorre?

Uno spazio con le sedie in cerchio.

■ Come si fa

Si tratta di esercitarsi a riprodurre suoni e rumori naturali. Provate in gruppo, selezionando i suoni più riusciti. Esercitatevi su:

- i versi degli animali
- suoni semplici come quelli di un campanello, di una goccia d'acqua che cade...
- suoni più complessi come quelli di uno sparo, di un treno che corre, di un'auto da corsa....

Esercitazione 4. I gruppi sonori

Il gioco del teatro

Le regole del gioco

Migliorare l'uso del corpo e dello spazio

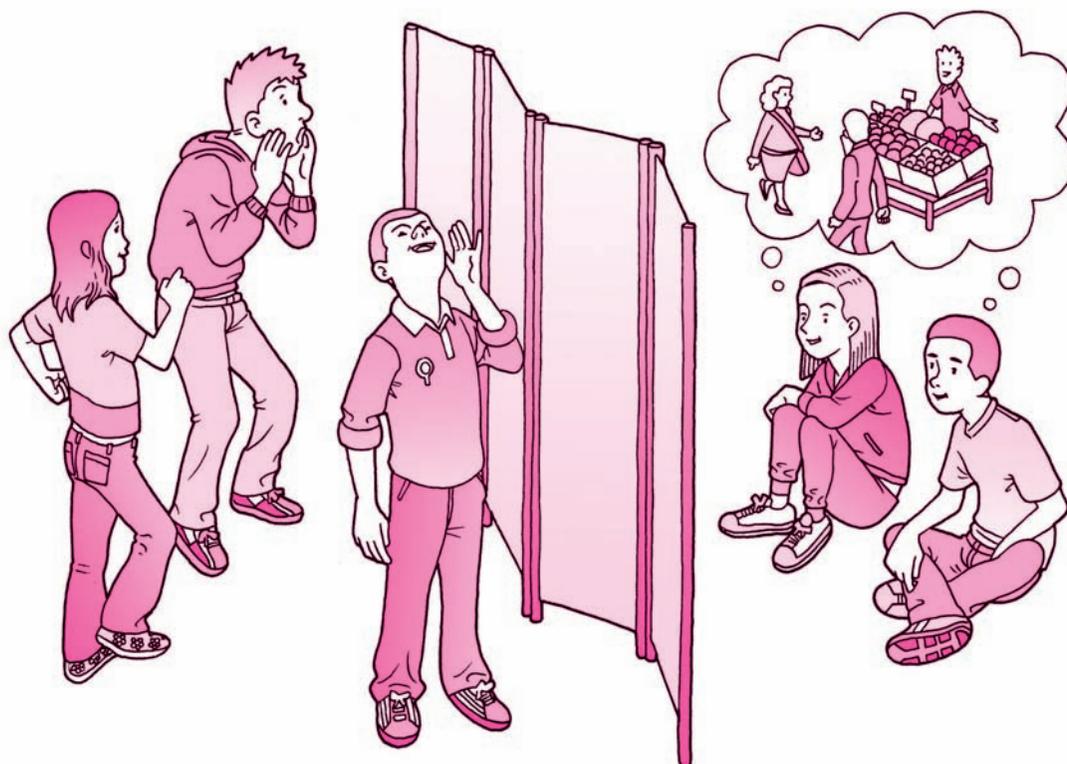
○ Esercizi sull'uso della voce

La lettura teatrale dei testi

Giochi di improvvisazione teatrale

Dal testo alla recitazione

L'allestimento teatrale



■ Che cosa occorre?

Uno spazio sgombro e un paravento o pannello dietro cui produrre suoni senza essere visti.

■ Come si fa

Si tratta di imparare a riprodurre il "continuum" sonoro di ambienti o situazioni, in modo da evocarli SENZA che le parole siano comprensibili.

a) Provate a riprodurre i **rumori** di: *passi sul marciapiede, il treno che corre sulle rotaie, l'interno di una fabbrica...*

b) Passate poi a riprodurre il continuum delle **voci** di chi: *sta sgridando un bambino, vende frutta al mercato, ha tamponato un'auto davanti a sé, rivela un segreto...*

Ora formate dei gruppi di 4-5 ragazzi che preparano e poi presentano, nascosti dietro un paravento, un'improvvisazione sonora sul tema: *risveglio in campagna – alla stazione – al supermercato – ora di punta in città – pomeriggio in spiaggia*

■ **Osservazioni:** analizzate criticamente le improvvisazioni e commentatele.

LA LETTURA TEATRALE DEI TESTI

A pag. 32 avete imparato a riconoscere in quanti modi si può variare la voce, ai fini espressivi. Anche gli attori professionisti, quando preparano uno spettacolo iniziano di solito con la lettura ad alta voce del testo, cioè del “copione” teatrale da mettere in scena. Fanno cioè una **lettura teatrale** del testo. Variando l’intonazione, il tono, il timbro e gli altri elementi vocali, chi legge cerca di essere fedele al personaggio che vuole interpretare..

Per la lettura teatrale di un testo:

1. scegliete un testo che vi sembri adatto;
2. distribuite le parti;
3. leggete il testo silenziosamente, più volte, per coglierne bene il significato;
4. segnate a matita sul testo intonazione, ritmo, intensità della voce;
5. fate molta attenzione ai segni di punteggiatura e al ritmo.

Nelle pagine seguenti, ti proponiamo alcuni testi da leggere in modo espressivo:

- un brano tratto da *Cyrano de Bergerac*, che si basa sulle variazioni di tono;
- un esempio di monologo, per voce sola, ispirato alla fiaba di Pollicino, nel quale sono importanti le pause ma anche le tonalità, l’altezza e il timbro della voce;
- infine due esempi di dialoghi tra due personaggi, tratti da opere di Karl Valentin e Jean Tardieu.



■ Avete mai pensato in quanti modi si può dire la stessa cosa? Leggete il brano "In quanti modi si può descrivere un naso", tratto da *Cyrano de Bergerac*, di Edmond Rostand.

La scena, ambientata nella Francia del XVII secolo, ha luogo sul palcoscenico di un teatro sul quale Cyrano de Bergerac, autore di teatro e noto spadaccino, è salito protestando per la cattiva qualità dello spettacolo. In difesa di uno degli attori interviene il visconte di Valvert che deride Cyrano per il suo grosso naso, ma egli non tollera apprezzamenti e in un duello a colpi di parole e di spada punisce l'impertinente Valvert.

VALVERT (*Avanza verso Cyrano, che l'osserva, e si pianta davanti a lui con aria fatua*). Voi... voi avete un naso... ecco... un naso... molto grande.

CYRANO (*con aria grave*) Sì, molto.

VALVERT (*ridendo*) Ecco!

CYRANO (*imperturbabile*) Tutto qui?

VALVERT Ma...

CYRANO Eh, no! È un po' poco, ragazzo mio! Ce n'erano di cose da dire sul mio naso – diamine! – e di toni da sfoggiare! Per esempio, vediamo:

Aggressivo: «Io, signore, se avessi un naso simile, me lo farei tagliare!»

Amichevole: «Certo che quando bevete vi si immerge nel bicchiere! Fatene fabbricare uno su misura!»

Descrittivo: «È una montagna, un picco, un promontorio!... Ma che dico, un promontorio? È una penisola!»

Curioso: «A che vi serve questo affare smisurato? Da scrittoio, signore, o da scatola di lavoro?»

Grazioso: «Amate a tal punto gli uccelli che paternamente voleste preoccuparvi di offrire un trespolo alle loro zampe?»

Truculento: «Ditemi, signore, quando fumate, il naso vi fa da cappa del camino? E i vicini non gridano al fuoco?»

Previdente: «Fate attenzione, con tutto questo peso voi potreste cader faccia per terra!»

Tenero: «Metteteci sopra un parasole che preservi quel suo bel colore!»

Pedante: «Pare che l'animale che l'Aristotele chiama ippocampelefantocammello pesasse quanto il vostro naso!»

Cavalleresco: «Cos'è quest'uncino, una nuova moda? Comodo per appenderci il cappello!»

Enfatico: «Che naso! Nessun vento può fargli venire il raffreddore ad eccezione del maestrale!»

Drammatico: «Quando sanguina, sembra il Mar Rosso!»

Ammirato: «Che splendida insegna per un profumiere!»

Lirico: «È una conca. Potreste farci il bagno!».

Semplice: «Quando si può visitare il monumento?»

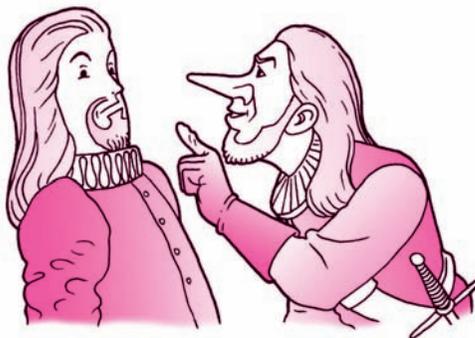
Rispettoso: «Certo che voi ne possedete di beni al sole!»

Ruspante: «E che è un naso questo? O è un rafano gigante o un melone nano!»

Militare: «Puntate!»

Pratico: «Giocatevelo al lotto. È una bella puntata!»

Oppure, facendo il verso alla tragedia greca, piangendo: «Ecco il naso che ha distrutto l'armonia di questo viso! Guardatelo, il traditore! Ne arrossisce di vergogna!»



(E. Rostand, *Cyrano de Bergerac*, Atto I, Scena IV, tr. it. F. Cuomo, La Casa Usher, Firenze 1981)

■ Ecco un celebre **dialogo** di Karl Valentin, un vero maestro nell'invenzione di dialoghi surreali e strampalati, in cui si salta da un argomento all'altro, senza preoccuparsi della logica. Due persone si incontrano casualmente...

Conversazione interessante

PERSONAGGI: B. e V.

- B. Avrebbe un po' di tempo? Allora venga con me.
V. Dove?
B. Da qualche parte.
V. Ah, ma lì ci sono già stato!
B. Ah sì?
V. Sì, sì.
B. Davvero, c'è già stato?
V. Sì, tante volte.
B. Già, allora non c'è ragione. Pensavo che lei non ci fosse mai stato.
V. No, no, finora proprio mai... no.
B. Mi scusi tanto, non lo sapevo.
V. Naturale, non potevo mica saperlo.
B. No, non volevo dire questo... Anche il Peter non c'è mai stato.
V. Neanche il Peter?
B. No.
V. Dal Peter non me lo sarei mai aspettato... Così non c'è mai stato neanche lui?
B. Non posso dirlo con certezza... forse una volta ci sarà stato.
V. Può darsi.
B. Il Peter è fatto così. Quando dice che va in un posto, è anche capace di andarci.

B. E allora lei ci è andato?
V. Sì, ma non mi sono fermato molto.
B. È piuttosto lontano.
V. È quel che dico io... cosa mi serve? È tutto tempo sprecato.
B. Giustissimo. Il tempo è denaro!
V. No, mica vero. Io tempo ne ho ma denaro no. Se avessi tanto denaro quanto tempo, avrei più denaro che tempo.
B. Però non avrebbe più tempo per venire da qualche parte con me.
V. Eh no, in quel caso no. Però oggi un po' di di tempo ne avrei (**RICOMINCIARE DA CAPO**)



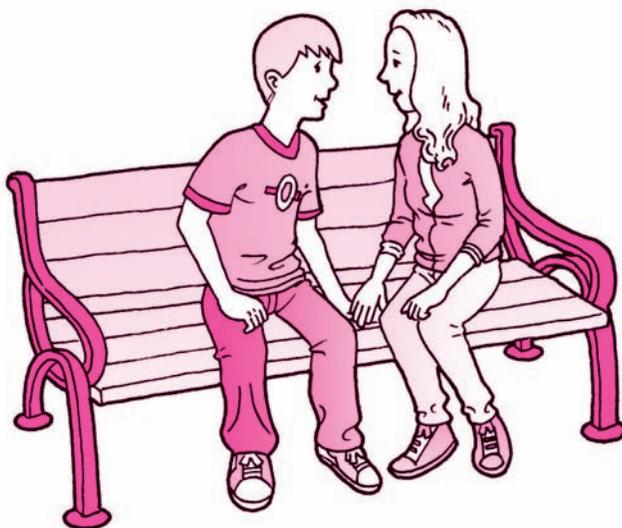
(tratto da K. Valentin, *Tingeltangel*, a cura di M. Fazio, Adelphi, Milano 1980)

Per inventare. Il dialogo, oltre che a una lettura espressiva, si presta molto come spunto per **ideare conversazioni strampalate** dello stesso tipo, tra persone che si incontrano casualmente. Il segreto è proprio quello di non preoccuparsi della logica, di saltare volutamente da un argomento all'altro o di citare a un certo punto – come fa Valentin nel suo dialogo – un personaggio sconosciuto, di cui non si è mai parlato prima.

■ Ancora un esempio di dialogo “surreale” da leggere. C’è un “Lui” e una “Lei”. Ma la conversazione non segue alcuna logica. Anche in questo caso, dopo la lettura, potete provare a inventare un dialogo dello stesso tipo.

Gli innamorati

LEI: Dove sono io?
LUI: Accanto a me
LEI: Dove sei?
LUI: Accanto a te
LEI: Tu sei?
LUI: Io sono
LEI: Non ero niente, tu sei arrivato, io sono
LUI: Io sono con te
LEI: Io sono niente senza di te
LUI: Noi siamo
LEI: (implorante) Di’: noi saremo
LUI: Noi saremo
LEI: Io vorrei essere te
LUI: Tu sei me
LEI: Per te, attorno a te
LUI: Per te, verso di te
LEI: Essere l’uno per l’altra
LUI: Essere un solo essere
LEI: Pensa a ciò che eri
LUI: Ma lo sono sempre
LEI: No, non lo sei più
LUI: Ma sì, io sono io
LEI: Ma no!
LUI: Sei tu a non essere più tu
LEI: Ah! Questa è grossa! Sei tu a non essere più me!
LUI: Ma cosa, ma perché, ma che?
LEI: Sai benissimo che!
LUI: L’hai detto tu stesso
LUI: Che cosa ho detto?
LEI: Lo sai benissimo: non avevi che non...
LUI: Ma non volevo! Ho detto che, ma tu hai capito che non!
LEI: Ho capito quello che ho capito
LUI: Ed io, alla fin dei conti, sono quello che sono
LUI: Che cosa?
LEI: Ah, tu sei quello che sei? Anch’io
LUI: Ma no, via! Tu non puoi essere quello che sono io



LEI: Lo ero poco fa, ero il tuo “io sono” e tu eri il mio “tu sei”. Ah, com’è tutto cambiato!
LUI: Ascoltami
LEI: No, vieni, andiamocene. È qui che eravamo?
LUI: Noi saremo, lo sai, noi saremo di nuovo
LEI: Io no, io no, io no, tu
LUI: Scusa tu me
LEI: Io te mai, io
LUI: Sì, tu me
LEI: Sei tu che?
LUI: Io che chi?
LUI: Tu, tu, tu, sempre tu
LEI: Più nessun tu, basta con l’io, basta col tu
LUI: Francesca
LEI: No
LUI: Carlotta
LEI: No
LUI: Chi, insomma?
LEI: Io, Michela

(*Gli amanti del métro*, in Jean Tardieu, *Teatro*, traduzione di Gian Renzo Morteo, Einaudi, 1976)

GIOCHI DI IMPROVVISAZIONE TEATRALE

- Ti proponiamo ora cinque attività di improvvisazione, adatte ad applicare alcune delle pratiche sulle quali ti sei esercitato:
1. la prima, **“Motore... azione!”**, è un’improvvisazione gestuale di gruppo, che chiama in causa l’uso dello spazio e del corpo;
 2. la seconda, **“Povero me!”**, consiste nell’improvvisazione di un monologo, immedesimandosi in una situazione data;
 3. la terza, **“A ruota libera”**, è un’improvvisazione vocale individuale su un tema estratto a sorte;
 4. la quarta, **“Arlecchino siamo noi”**, è l’improvvisazione di una scena comica di gruppo, con l’ideazione di azione e dialogo.

Esercitazione 1. “Motore... azione!” – Azione gestuale di gruppo

Il gioco del teatro

Le regole del gioco

Migliorare l’uso del corpo e dello spazio

Esercizi sull’uso della voce

La lettura teatrale dei testi

○ Giochi di improvvisazione teatrale

Dal testo alla recitazione

L’allestimento teatrale

■ Formate dei gruppi di 4-5 persone e preparate tanti bigliettini quanti sono i gruppi, ciascuno dei quali contiene il titolo di una situazione sulla quale dovrete improvvisare, usando soltanto gesti e movimento, senza parlare. Non c’è tempo per provare o per decidere cosa fare. Lasciatevi guidare dallo spunto iniziale, osservate i compagni e reagite in modo immediato con azioni e movimenti coerenti.

Vi forniamo qualche esempio di situazione per l’azione di gruppo:

- alcune persone che non si conoscono si trovano su un ascensore che improvvisamente si blocca: ciascuno reagisce a suo modo;
- alcune persone arrivano alla spicciolata in una casa dove si deve svolgere una festa, ma la padrona di casa è assente: nell’attesa ciascuno trova un proprio comportamento rispetto allo spazio e alle persone;
- Ogni gruppo sviluppa l’azione scenica basata sull’improvvisazione.



Esercitazione 3. "A ruota libera" – improvvisazione vocale per voce sola

Il gioco del teatro

Le regole del gioco

Migliorare l'uso del corpo e dello spazio

Esercizi sull'uso della voce

La lettura teatrale dei testi

○ Giochi di improvvisazione teatrale

Dal testo alla recitazione

L'allestimento teatrale

■ Estrahendo a sorte un argomento, dovrai improvvisare un monologo, parlando a ruota libera di tale argomento.

Si preparano i bigliettini con i numeri da 1 a 30.

Ciascuno sorteggia un biglietto e pensa a qualcosa da dire: al suo turno avrà un minuto di tempo per parlare a ruota libera del tema proposto dalla casella sorteggiata.

Si può parlare in generale del soggetto, raccontare un'esperienza personale o inventare una breve storia. L'importante è non lasciar cadere il silenzio e parlare con scioltezza fino a che non verrà dato lo stop.

1. una strega
2. un ragazzo sotto un acquazzone
3. un pallone da calcio
4. un incendio
5. un cane San Bernardo
6. un paracadutista
7. un compito con un "4"
8. una sigaretta
9. mare e spiaggia
10. un aquilone
11. un fantasma
12. una torta
13. un paio di scarpe da ginnastica
14. una nonnina
15. pennelli e tavolozza da pittore
16. una motocicletta super
17. una montagna innevata
18. ferri da calza
19. una bottiglia di latte
20. un ventaglio
21. dei cioccolatini
22. una zanzara
23. un extraterrestre
24. un abito da sposa
25. una barca
26. una chiesa
27. una farfalla
28. un angelo
29. della verdura mista
30. un ospedale

Un esempio

Il cane San Bernardo

Sono cani di grossa taglia a pelo lungo, così chiamati perché erano allevati dai frati del convento che si trova sul passo del Piccolo San Bernardo.

Io ho un cugino che abita in montagna e che ne possiede uno. Il suo nome è Boss. È affettuosissimo e...

Esercitazione 4. "Arlecchino siamo noi" – scena comica di gruppo

Il gioco del teatro

Le regole del gioco

Migliorare l'uso del corpo e dello spazio

Esercizi sull'uso della voce

La lettura teatrale dei testi

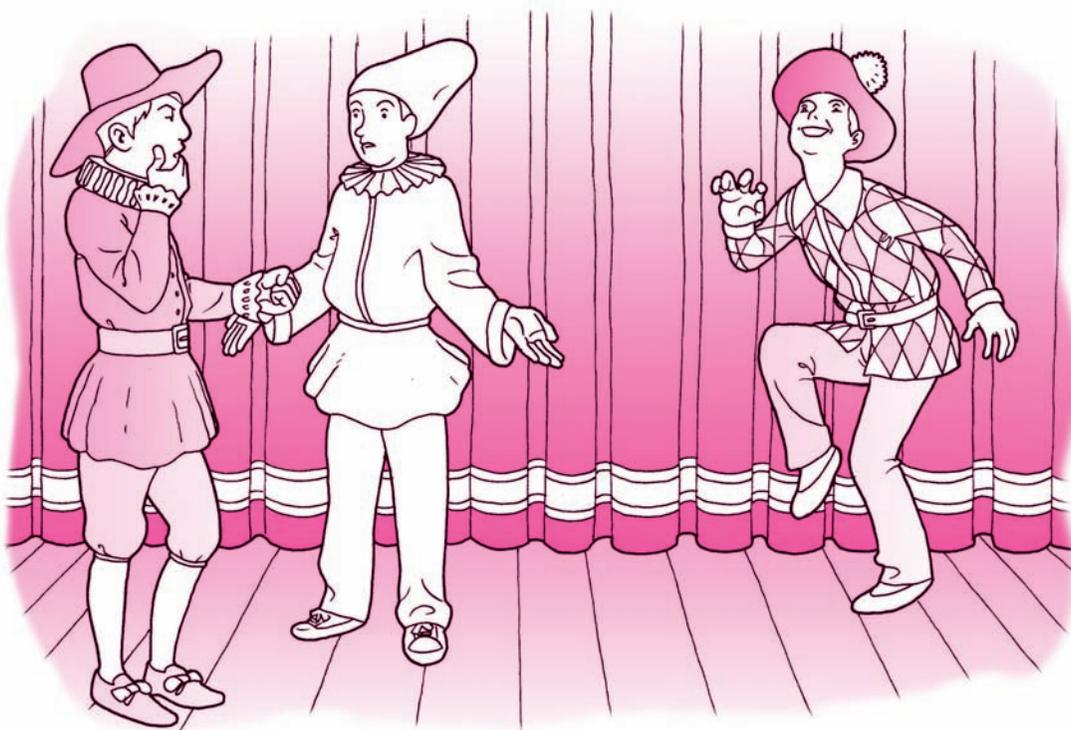
○ Giochi di improvvisazione teatrale

Dal testo alla recitazione

L'allestimento teatrale

- Leggi il testo e sviluppa lo spunto.

Arlecchino pazzo su ordinazione



ARLECCHINO: (*strillando come un matto*) Sono una pipa, un paniere sfondato, sono dieci lire di gelato; sono un cane ammaestrato, sono partito, sono tornato, me ne sono andato, sono un gallo spennacchiato, sono un uomo senza fiato...

BALANZONE: Quest'uomo dev'essere malato!

PULCINELLA: È vero eccellenza, ha perso la memoria. Lo stavo proprio portando da lei per una visita...

BALANZONE: (*osserva Arlecchino*) Così, mi dicevate ha perso la memoria?

ARLECCHINO: (*gridando*) Come hai detto: la gloria? Io sono un secolo di storia! Sono Napoleone, il nipote di Guglielmone, quello che faceva colazione col formaggio provolone.

Prendendo spunto da questa scena comica proviamo a ideare e rappresentare nuove situazioni simili.

Nuova situazione

AL RISTORANTE

Due persone, dopo aver pranzato, non vogliono pagare il conto. Uno dei due fa il matto per distrarre l'attenzione del padrone del ristorante e riuscire a fuggire.

Personaggi:

Primo avventore, compare del secondo.
Secondo avventore, che farà il matto.
Padrone del ristorante.

Ideare azione e dialogo



Nuova situazione

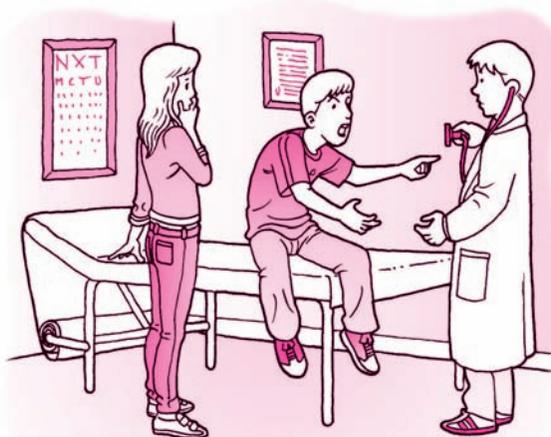
L'OPERAZIONE

Un uomo accompagna un suo compare in ospedale. Quando il medico dice che questi va operato, l'interessato dà in escandescenze per liberarsi dal pericolo.

Personaggi:

Uomo accompagnatore.
Il compare che dovrà essere operato.
Il medico.

Ideare azione e dialogo



Nuova situazione

LO SFRATTO

Due amici non pagano l'affitto e il padrone di casa li vuole sfrattare. Al momento dello sfratto, uno dei due, complice l'amico, fa il pazzo per non farsi mettere fuori casa.

Personaggi:

Un inquilino sfrattato.
Secondo inquilino sfrattato che farà il pazzo.
Il padrone di casa.

Ideare azione e dialogo



DAL TESTO ALLA RECITAZIONE

- Se ora, dopo gli “esercizi”, avete voglia di cimentarvi nella realizzazione di uno spettacolo teatrale, occorre innanzitutto decidere che cosa si vuol mettere in scena. C'è un problema da risolvere: quello di far partecipare attivamente tutti e non solo quelli più “bravi”, con migliore presenza scenica e capacità di recitazione. È giusto e opportuno che l'esperienza teatrale sia per tutta la classe. Esistono copioni teatrali pronti e collane di libri appositi, anche se i personaggi e le “parti” previste non sono mai sufficienti per tutti: occorrerà quindi in ogni caso adattare e rielaborare i copioni.

Esercitazione 1. Sceneggiare un copione teatrale

Il gioco del teatro

Le regole del gioco

Migliorare l'uso del corpo e dello spazio

Esercizi sull'uso della voce

La lettura teatrale dei testi

Giochi di improvvisazione teatrale

○ Dal testo alla recitazione

L'allestimento teatrale

- Se decidete di utilizzare un copione esistente, potete seguire queste tappe:



- fate una “lettura teatrale” del copione e soffermatevi sulle principali sequenze;
- scegliete quelle da mettere in scena;
- sulle sequenze scelte, fate giochi espressivi di improvvisazione, per riuscire a rappresentarle bene, senza preoccuparvi di imparare a memoria le battute;
- rielaborate il testo, modificandolo, aggiungendo personaggi e battute, moltiplicando i personaggi secondari, inserendo un “coro” composto da ragazzi che pronunceranno battute all'unisono, con la funzione di “raccontare” e commentare gli avvenimenti e le azioni;
- provate le scene, applicando le tecniche apprese sull'uso di corpo, spazio e voce;
- decidete l'allestimento: la scenografia, i costumi, le luci, la musica.

Esercitazione 2. Dal soggetto alla sceneggiatura

Il gioco del teatro

Le regole del gioco

Migliorare l'uso del corpo e dello spazio

Esercizi sull'uso della voce

La lettura teatrale dei testi

Giochi di improvvisazione teatrale

Dal testo alla recitazione

L'allestimento teatrale

■ Ti forniamo due esempi di "scrittura scenica", a partire da un soggetto:

1. il primo esempio mostra come si può sceneggiare una celebre fiaba dei Fratelli Grimm, "L'oca d'oro";
2. il secondo esempio presenta un brano della scrittura scenica di un celebre racconto di Piumini, "Il cuoco prigioniero", realizzato dall'autore stesso.

1

Soggetto e personaggi

Un araldo annuncia alla popolazione che il Re darà in sposa la figlia, la Principessina Triste, a cui il quale riuscirà a farla sorridere.

Nel paese vive Grullino, un ragazzo considerato da tutti un po' tonto, ma che è invece intelligente, buono e generoso. Lo stesso giorno dell'annuncio, nonostante i genitori siano contrari, si reca nel bosco a tagliare la legna al posto dei due fratelli che si sono feriti nel tentativo di abbattere un albero.

In realtà sono stati entrambi puniti da uno strano Omino Grigio dotato di poteri magici, al quale essi hanno rifiutato un po' di cibo.

Anche Grullino lo incontra, e quando l'Omino gli chiederà il cibo, contrariamente ai fratelli si mostrerà generoso. L'Omino lo saluta, augurandogli tutta la fortuna che si merita; infatti, mentre Grullino si accinge a tagliare un albero, trova una meravigliosa oca tutta d'oro. Come per magia un'idea si fa strada nella sua testa: si recherà al più presto al castello del Re.

Strada facendo sopraggiunge la notte, così decide di fermarsi in una locanda, dove lo accolgono l'oste e le tre figlie. Queste, non appena Grullino va a dormire, tentano di strappare una piuma all'oca, ma una dopo l'altra le ragazze vi rimarranno appiccate.

La stessa sorte toccherà all'oste accorso in loro aiuto.

La mattina seguente il giovane riprenderà il cammino trascinandosi dietro i quattro malcapitati. Durante la strada rimarranno appiccicati alla strana processione il prete, il sacrestano e due contadini.

Giungono così al castello, dove Grullino, fra mille difficoltà, riesce a farsi ricevere dal Re. La Principessina Triste, alla vista della buffa processione, finalmente sorride e dichiara che sarà felice di sposare quel giovane che è riuscito a ridarle il sorriso.

Araldo

Popolana 1, Popolana 2, Popolana 3

Madre

Padre

Giacomo

Gino

Grullino

Omino Grigio

Oste

Figlia 1, Figlia 2, Figlia 3

Prete

Sacrestano

Contadino 1, Contadino 2

Re

Regina «Isteria»

Principessina Triste

Primo cantore, Secondo cantore, Terzo cantore, Quarto cantore

Dottore 1, Dottore 2, Dottore 3

Damigella

Guardia

Scena prima

(Facciata: PAESE PAESE PAESE PAESE. Dietro le torri sono disposti i quattro cantori che, oltre a manovrare le scenografie, durante le canzoni escono sul palcoscenico per intonare i ritornelli. Da sinistra entra un araldo scortato da due tamburini e da alcuni cortigiani. L'araldo avrà un lunghissimo mantello sorretto da due paggi e una vistosa pergamena; in successione sia da destra sia da sinistra entreranno i popolani.)

ARALDO: Udite, udite! (*Rullo di tamburo*) L'Eccellentissima, Veneratissima, Illustrissima, Chiarissima, Sua Altezza Serenissima, Sovrano di tutte le terre su cui splende il sole, soffia il vento impetuoso, batte la pioggia incessante, cade la neve soffice... Re di Gedrosia, nonché di Vicoqua e Vicolà, annuncia (*Rullo di tamburo*) che concederà la mano di sua figlia, la Principessa Triste, bella fra le belle, a colui che riuscirà a illuminare con un sorriso il suo volto, che mai ha conosciuto l'allegria! (*Rullo di tamburo*)

POPOLANO 1: Scusate, signor araldo, ma è proprio bella la Principessa!

ARALDO: (*Con aria di sufficienza*) Beh, è una Principessa!

POPOLANO 2: Ed è molto ricca?

ARALDO: (*Con aria sempre più seccata*) Beh, è una Principessa!

POPOLANA 1: Ed è buona, brava, simpatica?

ARALDO: (*Seccatissimo*) È una Principessa!

POPOLANO 1: E dove si trova questa Principessa?

ARALDO: (*Sognante*) Là, guardate, in quel bel castello.

(*Tutti cantano una canzone*)

ARALDO: In quel bel castello
c'è un sovrano pazzo (2 volte)
per il suo operato

“Nienteintesta” è nominato. (2 volte)

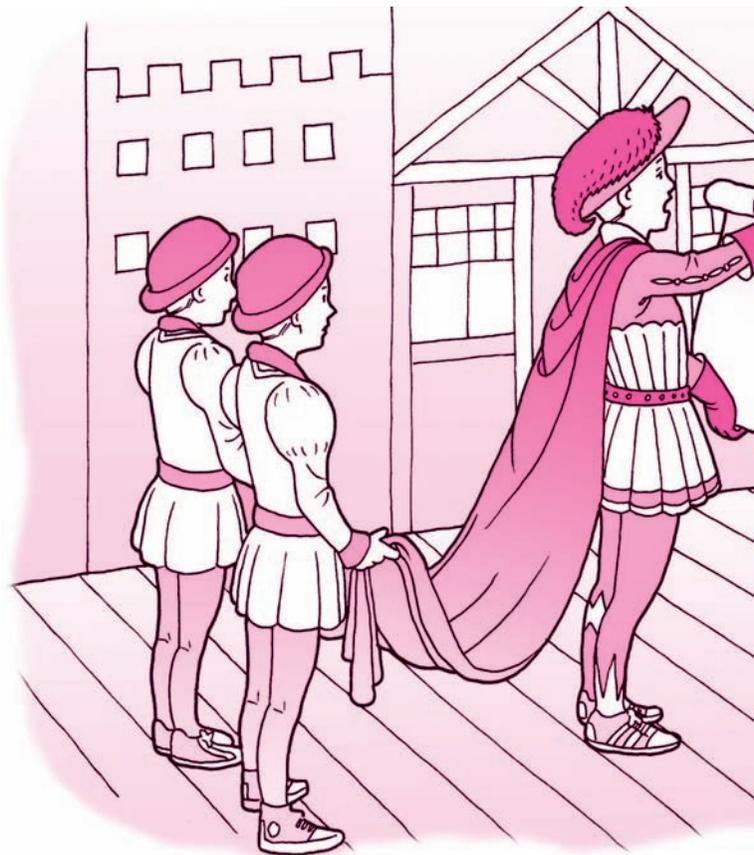
POPOLANI: (*in coro*) Ma che nome strano
per un gran sovrano
per un re severo
che sta nel maniero. (2 volte)

ARALDO: E nella castella
la sovrana è pazzo (2 volte)
per com'è conciata
solo “Isteria” è nominata. (2 volte)

POPOLANI: (*in coro*) Che parola strana
per la gran sovrana,
per il re severo
che sta nel maniero. (2 volte)

ARALDO: Con quei due reggenti
non c'è mai da star contenti, (2 volte)
e del tron l'erede
al sorriso mai non cede. (2 volte)

POPOLANI: (*in coro*) Non è certo bello
per un gran castello
che la Principessa
se ne stia dimessa. (2 volte)



Scena seconda

(Esterno della casa di Grullino: facciata CAMPAGNA CAMPAGNA CAMPAGNA PAESE. In scena la madre di Grullino sfaccenda mettendo alcune cose dentro una bisaccia; entra Grullino che cerca inutilmente di acchiappare farfalle; la madre lo guarda sconsolata.)

MADRE: Eh, è proprio uno sciocco quel figliolo... Mah, combinerà poco nella vita. (Grullino esce dalla scena, mentre la madre continua a parlare preoccupata.) Abbiamo finito la legna per accendere il fuoco, manderò Giacomo a tagliarne un po' nel bosco. (La madre chiama a voce alta il figlio che è fuori scena) Giacomo... Giacomo! Abbiamo finito la legna, vai a tagliarne un po' nel bosco e fai in fretta. (Giacomo entra in scena.)

GIACOMO: Ma perché proprio io? I lavori più pesanti toccano sempre a me, mandaci qualcun altro.

ARALDO: Fra le alte mura
l'esistenza è proprio dura, (2 volte)
la Principessina
sempre è triste poverina! (2 volte)

POPOLANI: (in coro) Su andiam bel bello
in quel reo castello,
l'allegria portiamo
e ci guadagniamo! (2 volte)

(Finita la canzone, l'araldo si avvia a uscire.)

POPOLANO 1: (Rivolgendosi all'araldo che è di spalle) Scusi, signor araldo... Siamo sicuri che la Principessa, se riusciamo a farla sorridere... siamo sicuri che manterrà l'impegno di

sposarsi con uno di noi?

ARALDO: (Si volta e risponde con aria molto seccata) È una Principessa!!! (Esce, buio)

MADRE: Gino è nella stalla a mungere le mucche, di Grullino non mi fido, quindi tocca a te, mettiti il cuore in pace. (Giacomo fa per andarsene quando la mamma lo ferma porgendogli una sacca) Ah, dimenticavo, prendi la bisaccia, ci ho messo una bella frittata e una bottiglia di vino perché tu non abbia a soffrire la fame e la sete. (Buio)

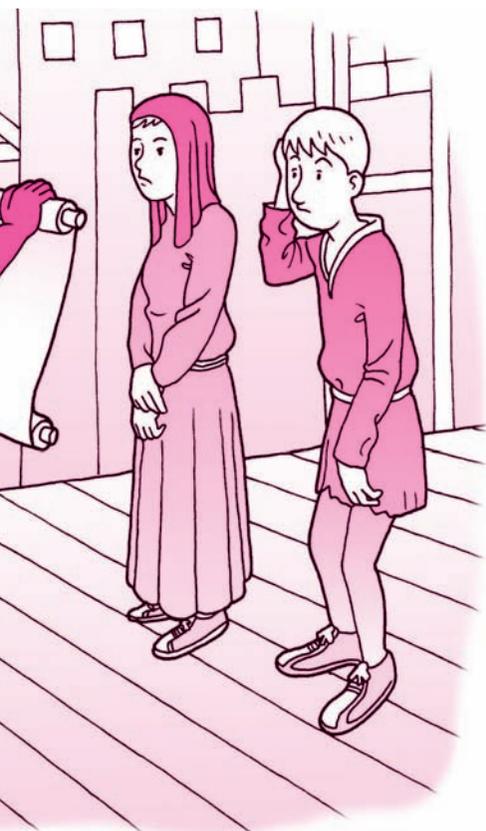
(Nel bosco, facciata: BOSCO BOSCO BOSCO BOSCO. Entra Giacomo con una scure e la bisaccia a tracolla.)

GIACOMO: (Tra sé) Ho fame, quasi quasi prima di tagliare la legna mangio qualcosa. (Dalla bisaccia estrae del cibo, molto soddisfatto comincia a mangiare.) Meno male, mi ha preparato la frittata di cipolle, la mia preferita. (Entra un vecchio Omino Grigio che cammina curvo appoggiandosi a un bastone.)

OMINO GRIGIO: Buongiorno ragazzo, quanta buona roba, mi daresti un pezzo della tua frittata e un sorso del tuo vino? Ho tanta fame e tanta sete.

GIACOMO: (Con cattiveria) Scordatelo vecchiccio ingobbito, se ti do la mia frittata e il mio vino, per me non resta nulla. Levati dai piedi.

OMINO GRIGIO: (Con tono pacato) Voglio che tu abbia fortuna in misura pari alla tua bontà.



GIACOMO: Vattene via e lasciami lavorare, che si sta facendo tardi.

(L'Omino Grigio esce lentamente dalla scena; Giacomo afferra la scure disponendosi dietro una torre. Sferra alcuni colpi di scure.) Ah, ah, che male, mi sono colpito a una gamba, aiuto, aiuto! *(Il ragazzo esce lamentandosi. Buio)*

(Aia davanti alla casa di Grullino: facciata CAMPAGNA CAMPAGNA CAMPAGNA PAESE)

PADRE: *(Sfregandosi vistosamente le mani.)* Brrrr... che freddo! Ma Giacomo ha portato la legna?

MADRE: Giacomo è tornato a casa con una gamba ferita. Vacci tu nel bosco.

PADRE: Non ci penso neppure! Ho già fatto la mia parte, sono vecchio, che ci vadano i miei figli. Di Grullino non mi fido, dovrò mandarci Gino. *(Rivolto alla moglie)* Chiamalo e preparagli qualcosa da mangiare. *(Chiamando il ragazzo, la madre esce di scena.)*

MADRE: Gino, Gino, vieni dobbiamo dirti una cosa. *(Fuori campo)* Gino, Gino.

GINO: *(Fuori campo)* Arrivo, arrivo. *(Entrando in scena)* Ho sentito la mamma che mi chiamava, che volevate?

PADRE: Muoviti, va' nel bosco a tagliare la legna.

MADRE: *(Entrando con una bisaccia)* Ti ho preparato della frittata e una bottiglia di vino, mi raccomando fa' presto.

GINO: Uffa, toccano sempre a me questi lavori, Giacomo doveva proprio farsi male! *(Buio)*

(Monica Giubbolini, Daniele Ridolfi, *A Viva Voce*, Archimede, Milano 2000)

■ Come avete visto nel primo esempio, sono stati "moltiplicati" alcuni personaggi (popolani, figlie, cantori) e creati dei "cori". Potete esercitarvi a continuare la scrittura scenica della fiaba, il cui testo completo troverete facilmente in qualsiasi biblioteca.

2 Del racconto di Roberto Piumini, ti forniamo il testo originale e la trascrizione scenica di una sequenza. L'autore ha scelto di trasformare le avventure e disavventure di Totò attraverso una **scrittura in versi**. Potete seguire il suo esempio oppure, più semplicemente, esercitarvi nella scrittura scenica di un'altra sequenza, aggiungendo le **didascalie** che indicano le azioni e il modo di pronunciare le battute dei personaggi.

Al tempo dei re Borboni,¹ c'era a Napoli un cuoco eccezionale che si chiamava Antonio Gimbellino, ma tutti lo chiamavano Totò Sapore: i suoi piatti erano così deliziosi che fu preso a corte, e nella cucina del palazzo reale nessuno contava più di lui.

Famose erano le sue pastasciutte e le sue torte, ma in ogni tipo di cibo cucinato Totò Sapore superava i cuochi dell'intera Italia Meridionale. Per far gustare i suoi manicaretti, i re Borboni invitavano continuamente a Napoli principi e nobili stranieri, e per merito di quelle portate soprafine² riuscivano a far con loro trattati e affari molto vantaggiosi.

Un giorno il duca di Borgogna, protetto del re di Francia e ospite di gran riguardo, trovò però un capello nello stufato di cervo e poiché quella era una pietanza preparata direttamente da Totò Sapore, per salvare la dignità borbonica il cuoco fu fatto imprigionare.

Lo misero però in una cella molto grande, con forno e fornelli, con pentole e madia³ e scaffali pieni di ogni ben di dio, con i quali egli continuava a cucinare per il re e per la corte.

1. **re Borboni**: la dinastia dei Borbone fu la casa reale del Regno delle

Due Sicilie dal 1713 all'Unità d'Italia.
2. **soprafine**:

eccezionali, prelibate.
3. **madia**: mobile da cucina a forma di cassa

in cui si impasta e si conserva il pane.



La prigionia era speciale, ma sempre prigionia, e a Totò Sapore dopo qualche tempo venne voglia di libertà. Cucinò allora una torta così indigesta che avrebbe fatto addormentare un cavallo, ma così buona che nessuno l'avrebbe mai rifiutata. Infatti i carcerieri, ai quali aveva fatto assaggiare quel dolce portentoso, avevano appena inghiottito un boccone con grande godimento che crollarono seduti sul pavimento, e Totò poté scappare per i vicoli della città.

Restò nascosto per una settimana, cucinando in casa di parenti e di amici, con gran loro contentezza, ma un giorno un marchese di corte che passava sulla strada con i suoi soldati sentì un profumo di arrosto così invitante che non poteva esser fatto da altri che Totò Sapore: arriva arriva, scappa e piglia, Totò fu catturato e rinchiuso in un'alta torre-cucina, senza guardiani che avrebbero potuto mangiare i suoi cibi e digerire i suoi trucchi.

La corte, che nella settimana dopo l'evasione di Totò Sapore aveva deciso di far digiuno e penitenza, si faceva naturalmente cucinare i pasti come prima, e le portate venivano calate due volte al giorno dalla torre con corde e carrucole. Ma per Totò corde e carrucole non ce n'erano, e la prigionia gli pesava più di prima.

Una notte fece cuocere un pentolone di spaghetti talmente a puntino che diventarono morbidi e resistenti, flessibili e compatti, proprio come li vogliono i buongustai. Prese poi gli spaghetti così ben cotti e intrecciò una corda dall'alto della torre fino al suolo. Passò la corda e se stesso fuori di un'apertura dove faceva passare le porchette arrosto, e si calò fino a terra, fuggendo di nuovo nei vicoli della città.

Questa volta restò nascosto per due settimane, ma poi il profumo di una peperonata lo tradì: arriva arriva, scappa e piglia, Totò fu ripreso e chiuso in una cucina sotterranea, senza carcerieri e senza finestre, che prendeva aria solo dal camino, troppo stretto per passarci e comunque sorvegliato da un cane mastino.

Scappare proprio non si poteva, ma Totò Sapore non voleva finire la sua vita laggiù per un capello e pensò di chiedere grazia o morte. Perciò scrisse una lettera alla corte che diceva così:

Domando alle signorie vostre di concedermi una prova. Se riuscirò a cucinare, in meno tempo che per fare la pastasciutta, un piatto che non sia né primo né secondo, né carne né pesce, dei colori della terra e del mare, della pace e della guerra, caldo come inferno, profumato come paradiso, tondo come il mondo e difficile da dimenticare più di una offesa, e se questo piatto piacerà più di ogni altro cibo a cento nobili della corte tra i più schizzinosi, mi sia data la libertà. Se così non avviene mi sia tolta la testa, che non la voglio far muffire qui in cantina come un formaggio.

Il re e la corte lessero quel messaggio, si divertirono alla promessa, e accettarono. La domenica dopo, Totò Sapore fu fornito di quel che chiedeva, e fu lasciato cucinare. Dopo nemmeno dieci minuti furono serviti al re, alla regina e ai tre principini cinque piatti fumanti: i sovrani mangiavano così di gusto che non rispondevano nemmeno alle domande insistenti dei cento cortigiani. In meno di un'ora furono portati i piatti fumanti a tutti e tutti mangiarono.

Poi Totò Sapore venne fuori pulendosi le mani con uno straccio e così parlò: «Miei signori, sono qui: ditemi se da oggi potrò andarmene a spasso con una testa libera, o se invece mi libererete in un sol colpo della testa e del pensiero.»

Tutti risero ed applaudirono, e il re disse: «Totò Sapore, hai mantenuto la promessa. Nessuno qui si è lamentato del tuo piatto, e anzi ti chiederemmo, dato che ora sei un uomo libero, di farcene un altro.»

Allora Totò, che sentiva già in bocca il sapore della libertà e si sentiva generoso come san Gennaro, fece un grande inchino e tornò in cucina a preparare le altre cento pizze napoletane.

■ Ecco come l'autore stesso ha trasformato il racconto in sceneggiatura. Puoi leggere la terza scena ed esercitarti poi nella riscrittura teatrale della sequenza in cui il re di Francia trova un capello nel piatto e Totò viene messo in prigione.

Un giorno il duca di Borgogna, protetto dal re di Francia e ospite di gran riguardo, trovò però un capello nello stufato di cervo e...

Segnate a matita sul testo la sequenza e leggetela più volte. I personaggi sono: il re Borbone, la regina Borbone, il duca di Borgogna e alla fine Totò.

Scena terza

RE BORBONE: Totò! Totò Sapore!

TOTÒ: Chi fa questo rumore? Chi è? Chi c'è? Che c'è?

RE BORBONE: Totò, sono io, il Re!

TOTÒ: Il Re? E come mai vieni da me, Maestà?

RE BORBONE: Totò le tue bontà

le voglio al mio palazzo

per il regal sollazzo⁴:

per la sposa reale che è ghiotta di maiale,

per il principe figlio goloso di coniglio,

per la figlia principessa che vuol gallina lessa,

e per tutta la corte che impazza per le torte...

TOTÒ: Ma, mio ghiotto e glorioso sovrano,

io sono un cuoco buono per la gente,

sono un cuoco ignorante, un po' alla mano:

di re e di regge non capisco niente...

⁴ **sollazzo**: sollievo, conforto.

RE BORBONE: Caro Totò, ascolta questo detto:
“Diamanti agli angeli, agli asini le sberle”.
Perciò ti dico con sincero affetto:
non voler dare ai porci le tue perle!
A palazzo la cucina è più grande di una piazza,
piena di ogni cosa buona: c'è pollame di ogni razza,
olio, grasso, carni fresche, pasta, ceci, arance e pesche,
uova, sedani, burrate⁵, e seicento marmellate.
E c'è vino di cent'uve; cento pentole d'acciaio,
mille botti, dieci stufe, e di forni almeno un paio!
Io son Re di mare e terra, io son Re di pace e guerra:
tu, Totò, della cucina, sarai il Re e la Regina!
Ed il tuo cucchiaino di legno sarà scettro del tuo regno!

TOTÒ: Io non voglio essere Re!

RE BORBONE: Sarai il Duca del paté⁶!

TOTÒ: Io son cuoco: cuoco e basta!

RE BORBONE: Il Marchese della pasta!

TOTÒ: Sono cuoco sempliciotto!

RE BORBONE: Il Barone del risotto!

TOTÒ: Voglio stare a casa mia!

RE BORBONE: Buon Totò, ascolta un poco:

te lo spiego in due parole:

in cucina, regna il cuoco,

ma col cuoco è il Re che vuole!

Ora basta complimenti: con le orecchie ascolta e senti:

o al palazzo vieni presto,

o ti arresto!

TOTÒ: Verrò: ma malvolentieri.

Con i piedi ti obbedisco,

ma non con i miei pensieri!

PULCINELLA: E così, Totò Sapore, fece il cuoco della corte
in una gran cucina che aveva sette porte.

Tutto il giorno a far pietanze, a condire e cucinare,

Re Borbone e la sua corte cominciarono a ingrassare.

Ingrassava la Regina, ingrassava Re Borbone,

ingrassavano contesse, conti, duchi e principini,

ingrassavano i marchesi e ingrassava ogni barone,

ingrassavano anche cani, gatti, scimmie ed uccellini.

In nessuna reggia al mondo si mangiava tanto bene:

neanche il Re di Francia aveva un menù così squisito.

Così, quando Re Borbone lo invitò una sera a cena,

senza fare complimenti accettò quel bell'invito.

Per far festa a quel glorioso e goloso Re di Francia

fu ordinato al buon Totò un menù tutto speciale:

e perché l'ospite illustre si riempisse ben la pancia
cucinò Totò uno splendido arrosto di cinghiale.

(R. Piumini, *Il cuoco prigioniero*, Nuove Edizioni Romane, Roma 1985)

5. burrate: formaggio di pasta molle tipico dell'Italia meridionale.
6. paté: pasticcio di consistenza cremosa.



Esercitazione 3. Dal “canovaccio” alla rielaborazione di un copione

Il gioco del teatro

Le regole del gioco

Migliorare l'uso del corpo e dello spazio

Esercizi sull'uso della voce

La lettura teatrale dei testi

Giochi di improvvisazione teatrale

Dal testo alla recitazione

L'allestimento teatrale

■ Un'altra modalità di lavoro è quella di partire da un copione già esistente, ma di usarlo come “canovaccio”, cioè come traccia, testo di partenza da integrare, aggiornare, stravolgere con parti scritte da voi, a partire da un lavoro di improvvisazione e ideazione su un tema. Prendiamo un celebre testo di Achille Campanile, un maestro della commedia comica.

All'Accademia degli Inventori (una caricatura delle istituzioni scientifiche e culturali ufficiali) il professor Bolibine presenta, tra l'ammirazione generale, la sua ultima strabiliante invenzione: nientemeno che il cavallo!

L'assurdità della situazione consiste nel fatto che tutti restano imperturbabili e nessuno mette in dubbio la validità dell'invenzione sino al colpo di scena finale.

L'INVENTORE DEL CAVALLO di Achille Campanile

Personaggi

Il professor Bolibine, inventore del cavallo

Il presidente dell'Accademia

Il Ministro della Pubblica Istruzione

La signorina Yvonne, enciclopedica e poliglotta¹

Rossi, illustre clinico

Il fotografo

Il segretario dell'Accademia

Il professor Poziakoff, scienziato

Il Poeta

La Signora, moglie del Ministro

Altri Accademici

L'Usciere

1. **poliglotta**: che parla molte lingue.

2. **cavalletto**: si riferisce a quello usato un tempo dai fotografi.

La scena rappresenta l'Accademia degli Immortali, libroni e polvere. In fondo, una finestra chiusa.

Tutti si alzano per ricevere l'illustre ospite. L'Usciere si fa da parte e lascia entrare l'Inventore, che arriva seguito dal Fotografo, il quale porta la macchina e il cavalletto².

BOLIBINE: Illustri colleghi, grande è l'emozione con la quale faccio il mio ingresso in questo luogo sacro al sapere.

PRESIDENTE: Sia il benvenuto tra noi l'illustre scienziato a cui si deve la preziosa invenzione del cavallo.

Inchini reciproci.

[...]

Applausi.

PRESIDENTE: (*scampanella ed ottiene silenzio*) E ora, illustre professor Bolibine, ci parli un poco della sua invenzione.

MINISTRO: Ma come le è venuto in mente di inventare un così strano animale?

BOLIBINE: Se lo dovessi dire, non lo so io stesso. M'è venuto così, a forza di studi.

PRESIDENTE: È una trovata. Ma com'è fatto precisamente?

BOLIBINE: Voi volete una conferenza vera e propria. E sia. (*Estrae uno scartafaccio*³) Ho qui alcuni appunti e le tavole illustrative. (*Si rischiara la voce*) Illustri colleghi, la mia invenzione è semplice e, posso dirlo con fierezza, riuscita. Alto, nobile, pratico ed economico, ecco il cavallo. (*Svolge il primo rotolo col disegno d'un cavallo e con una bacchetta batte sul cavallo*)

Ammirazione generale.

TUTTI: Oh...

BOLIBINE: Come lor signori possono vedere da questa tavola illustrativa che mi permetto sottoporre alla loro attenzione, ho diviso il cavallo in tre parti: testa, corpo, estremità. L'ho fatto di quattro gambe, gli ho messo la coda. (*Indica*) Gambe, coda. Dal mio primo cavallo (*svolge un secondo rotolo con un bruttissimo cavallo deforme*) – ancora, come si vede, rudimentale⁴, – all'ultimo (*indica il primo*), grande è il cammino che ho percorso. Ma mi propongo di perfezionare sempre più la mia invenzione, con opportune modifiche. Finora, per esempio, mi sono limitato a produrre cavalli nei soli colori bianchi, neri, grigi, caffelatte. In seguito intendo arrivare a produrne anche turchini, verdi e rossi. (*Presenta il terzo quadro*) Questi saranno di molto effetto nei giorni di festa. Quanto alle applicazioni pratiche della mia invenzione, come tutti possono immaginare, esse sono infinite. Anzitutto, il cavallo lo si può attaccare alle carrozze, ai carretti, ai calessi⁵. Il cavallo può, infatti, tirare. Né basta: ci si può benissimo andare sopra. Inoltre ci si possono fare le corse. Le corse al galoppo, al trotto. Ci si possono fare una quantità di graziosi giuochi al circo equestre. Come vedono, infiniti sono gli usi ai quali l'animale da me inventato può servire.

YVONNE: Perdoni, professore. La coda a che serve?

BOLIBINE: L'aspettavo. La coda gliel'ho data un po' come ornamento, un po' anche per iscacciare le mosche. Ma intendo abolirla in un secondo tempo. La mia invenzione è suscettibile di perfezionamenti destinati a renderla sempre più utile. Per esempio, finora tira calci; provvederò a eliminare questo difetto. Cerco, insomma, d'arrivare a un tipo di cavallo più semplice, economico e alla portata di tutti, di cui possono vedere un abbozzo nella quarta tavola illustrativa. (*Svolge la quarta tavola su cui è disegnato un orribile cavallo con due gambe sole, senza coda, senza orecchie ecc.*)

3. scartafaccio: quaderno per prendere appunti.

4. rudimentale: ancora allo stadio iniziale, non sviluppato adeguatamente.

5. calesse: vettura a due ruote tirata da un cavallo.

6. **consesso**: riunione di persone importanti e autorevoli.
7. **insegne**: decorazioni per un'onorificenza.

TUTTI: Bene! Bravo!

Applausi, acclamazioni, strette di mano.

MINISTRO: (*appunta una medaglia sul petto dell'Inventore*) A nome della Nazione intera e del Governo, mi è grato unire i miei ai sensi per cui... questo alto consesso⁶... all'illustre inventore del cavallo... (*imbarazzato non sa come concludere*) auspicando un'era di fecondo lavoro, di civili conquiste, di gloria e di libertà!

Applausi. L'Usciere entra con le insegne⁷ d'Accademico su un cuscino. Il Presidente investe solennemente il neoaccademico e poi l'abbraccia, secondo il rito. Un valletto porta una gran corona d'alloro che offre all'Inventore. Intanto gli Accademici, qua e là, esaminano le tavole e le discutono animatamente.

YVONNE: Che grande invenzione!

ROSSI: Che mente!

FOTOGRAFO: (*che ha continuato ad apparire e scomparire sotto il panno nero, con barbe sempre più lunghe e bianche*) Fermi tutti.

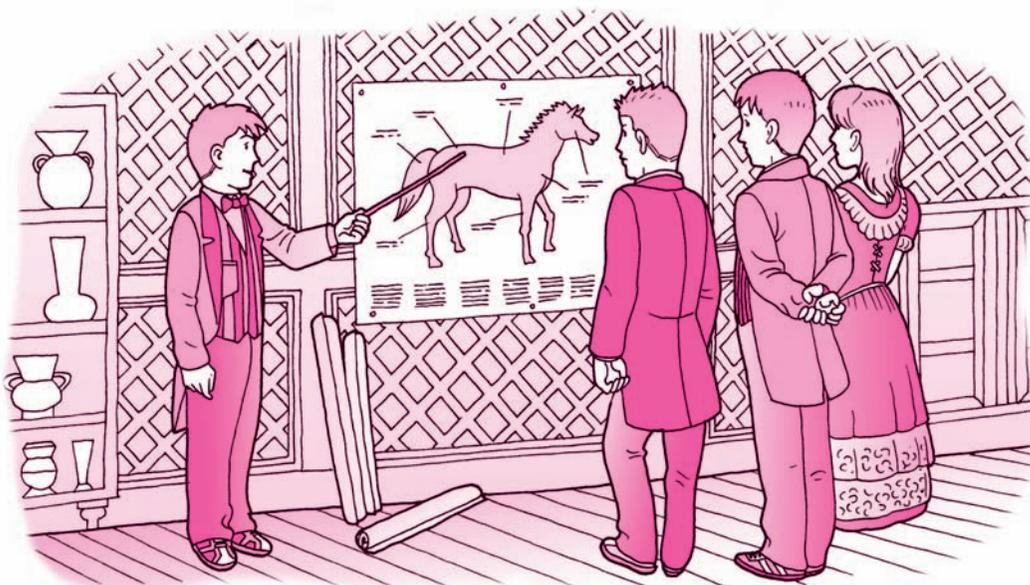
Tutti si dispongono in gruppo con l'Inventore al centro. Da lontano s'ode la marcia dei bersaglieri, prima piano, poi crescendo. Irrequietezza nel gruppo degli Accademici.

SEGRETARIO: Oh, passano i soldati, andiamo a vedere.

PRESIDENTE: Aprite la finestra all'Accademia! (*L'Usciere apre a fatica; rumore di catenacci arrugginiti. Tutti, meno il Ministro e l'Inventore, si affacciano*) Oh, i bersaglieri... Ecco la fanteria..., e..., e..., ma che è laggiù?

La musica cresce.

YVONNE: Un reggimento di cavalleria!



Sensazione. L'Inventore fa controcena⁸ sempre più spaventato.

POZIAKOFF: Un reggimento...?

POETA: Di cavalleria.

PRESIDENTE: Ma, allora, il cavallo esisteva già!? (*L'Inventore è accasciato⁹.*

Tutti lo guardano indignati) Imbroglione!

YVONNE: Impostore!

PRESIDENTE: Restituisca le insegne.

POETA: Bugiardo!

MINISTRO: Mi ridia la medaglia. (*Alla moglie*) Andiamocene.

Escono.

LA SIGNORA: Mi ridia i fiori.

SEGRETARIO: Andiamocene anche noi.

PRESIDENTE: (*strappa le insegne all'Inventore che è più morto che vivo*)

Vergogna!

Tutti scandalizzati, escono. La musica militare s'ode ora fortissima sotto le finestre, insieme col rumore degli zoccoli dei cavalli. Lentamente l'Inventore estrae una rivoltella e fa per uccidersi.

FOTOGRAFO: Fermo un momento, per favore. (*L'Inventore si ferma, con la rivoltella sulla tempia*) Sorrida! (*L'Inventore sorride*) È fatto.

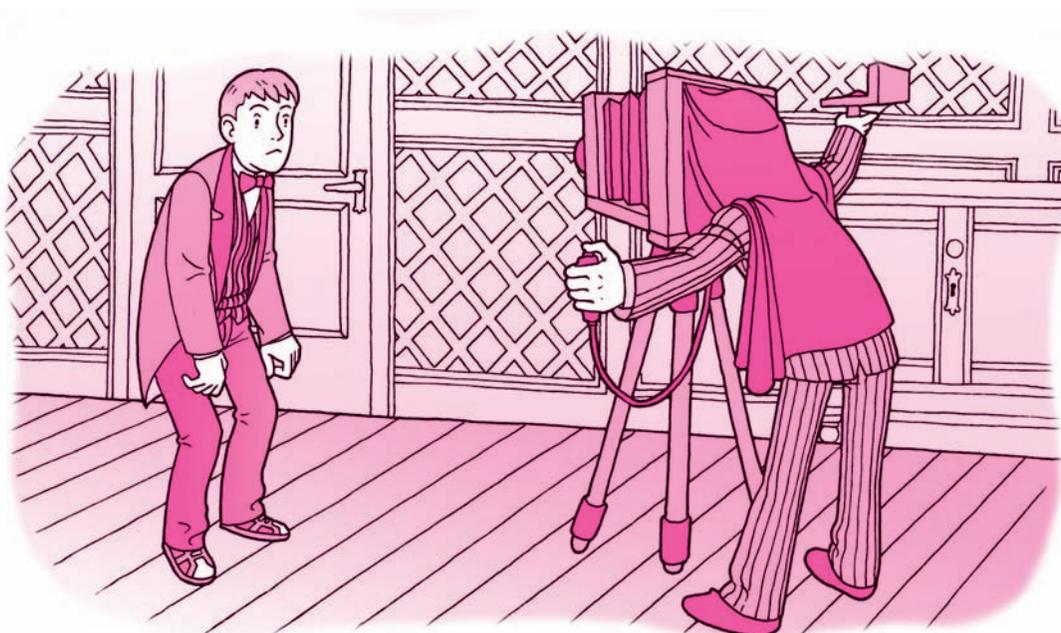
BOLIBINE: Posso, ora?

FOTOGRAFO: Sì.

BOLIBINE: Grazie. (*Spara e muore.*)

Sipario.

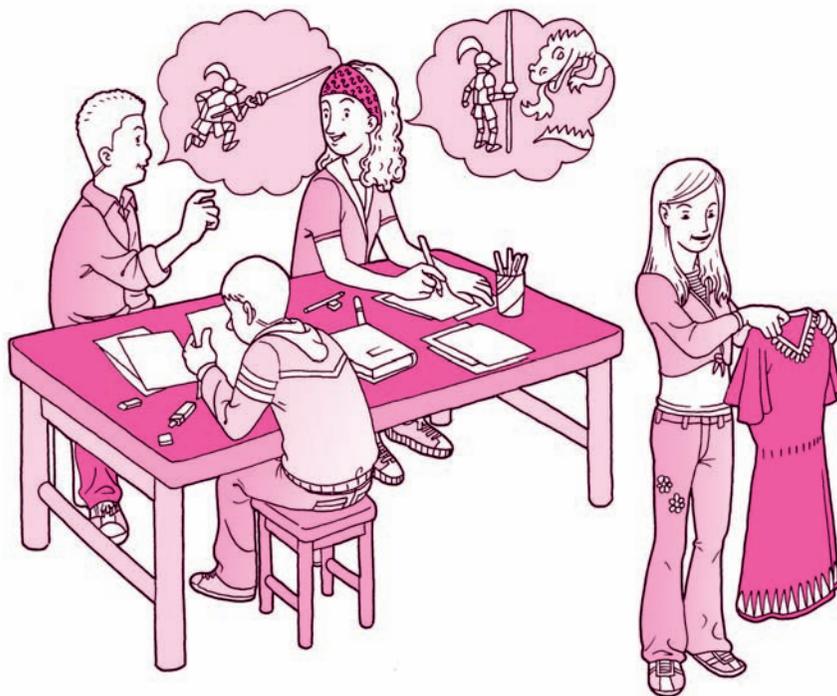
(A. Campanile, *L'inventore del cavallo*,
in *L'inventore del cavallo e altre quindici commedie 1924-1939*, Einaudi, Torino)



8. controcena: segni e gesti di un attore per sottolineare le battute di un altro.
9. accasciato: abbattuto, avvilito.

■ Come rielaborare ed espandere il canovaccio?

La commedia si presta a un lavoro di ampliamento e aggiornamento – attualizzando la scena ai giorni nostri e inserendo nuovi personaggi e battute – ma si presta anche come spunto per ideare una nuova situazione, basata sui medesimi meccanismi.



■ COME PROCEDERE

- Decidete dapprima qual è l'**invenzione** (ovviamente si deve trattare di qualcosa che già esiste!) da presentare nel corso di una cerimonia pubblica, con discorsi e ospiti di riguardo. (Scegliete un oggetto comune, che tutti conoscono, come *il televisore*, **la palla** o *la bicicletta...*);
- su questa base, definite l'**ambientazione** della scena: dove si svolge? Qual è l'istituzione ufficiale in cui viene presentata, quali elementi la caratterizzano?
- poi individuate i **personaggi**, facendo una lista con nomi e qualifiche:
 - l'inventore
 - i rappresentanti dell'istituzione
 - gli ospiti di riguardo
 - il pubblico
 - i giornalisti, i fotografi, la "troupe" televisiva che segue l'avvenimento...
- prendendo spunto dal testo letto, definite **lo svolgimento** della manifestazione, le azioni e i dialoghi sino al finale, che può naturalmente discostarsi da quello del canovaccio iniziale;
- prima di scrivere il copione, realizzate una serie di **improvvisazioni** mettendo in gioco gesti, azioni e parole e scegliete i frammenti migliori per costruire le scene;
- dopo alcune prove, mettete a punto **il testo** e curate **la messa in scena**;
- stabilendo tutti gli elementi necessari (la scenografia minima con gli oggetti e i materiali che servono, la definizione precisa dello spazio scenico, gli eventuali costumi di scena, le luci, le musiche e l'accompagnamento sonoro (rumori e voci).

Buona rappresentazione!

ALCUNI SUGGERIMENTI PER L'ALLESTIMENTO TEATRALE

Ogni spettacolo ha la sua storia e solo costruendolo concretamente troverete le soluzioni per voi migliori per quanto riguarda l'allestimento scenico.

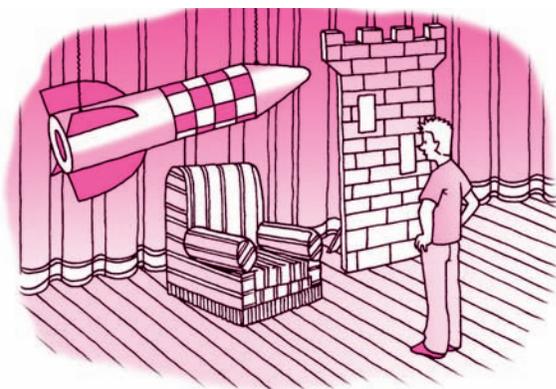
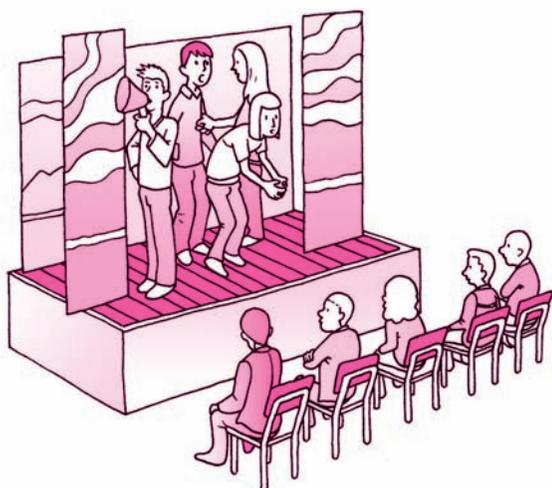
Quelle che seguono sono forzatamente indicazioni generali, quasi un **inventario di problemi** da affrontare, con qualche consiglio spicciolo. Prima di tutto, ricordate che l'essenziale è quel che avete ideato e che volete rappresentare: la storia, la struttura narrativa, la recitazione, le voci, il movimento, i gesti.

Gli aspetti pratici dell'allestimento (scenografia, costumi, luci ecc.) non sono la cosa più importante! Servono solo a rendere più efficace la comunicazione. Il vostro spettacolo non perderà nulla del suo valore se decidete di trovare le soluzioni sceniche più semplici e anche più "povere".

■ IL PALCOSCENICO

È lo spazio scenico dove agirete come attori. Dipende dal luogo in cui si svolge lo spettacolo: può essere un salone, una palestra, un palco all'aperto, un piccolo teatro tradizionale con tanto di sipario. Dovrete trovare la soluzione ottimale per rispondere a due esigenze:

- a) avere spazio sufficiente per le vostre scene e azioni;
- b) fare in modo che gli spettatori possano vedere e sentire il meglio possibile.



■ LA SCENOGRAFIA

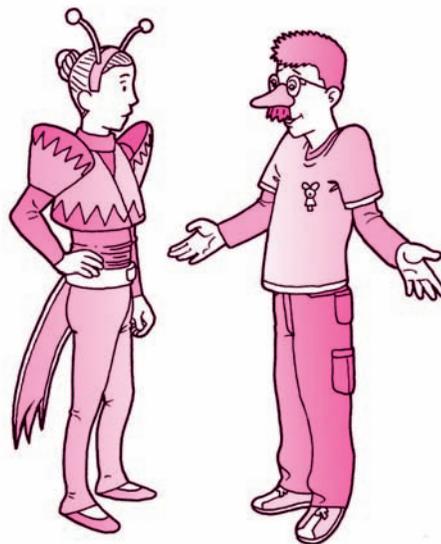
Può essere anche semplicissima, essenziale, basata su pannelli su cui appendere fondali precedentemente dipinti o costruiti "a collage" e quinte facilmente realizzabili con fogli di compensato "a cerniera". Bastano pochi oggetti o elementi per suggerire allo spettatore che la scena si svolge in una casa, in un bosco o in una strada cittadina. I "cambi di scena" possono svolgersi "a vista" con ragazzi che portano, spostano o tolgono quel che serve, rimanendo in scena, magari con l'aiuto di una musica adatta. Curate bene la scelta di pochi oggetti di scena: bastano per creare l'atmosfera e le suggestioni giuste (una poltrona, una grossa pianta "vera", un mucchio di pietre o di mattoni...)

■ I COSTUMI DI SCENA

Dipendono naturalmente dal tipo di spettacolo che volete rappresentare, dal tempo che avete e dalle risorse tecniche e umane a disposizione. La realizzazione di costumi "realistici" è complessa e costosa!

Anche qui – come si è detto per le scenografie – potete optare per soluzioni molto semplici: allo spettatore dovete *suggerire* l'identità dei personaggi stimolando la sua immaginazione: basta un naso finto, un cappello, una cravatta o uno scialle per "creare" un personaggio.

Una soluzione usata frequentemente dai gruppi teatrali, soprattutto se lo spettacolo non ha esigenze particolari, è quella di far indossare agli attori un costume di scena uguale per tutti: ad esempio, un paio di jeans e una t-shirt nera o bianca. Al costume di base possono essere aggiunti pochi essenziali elementi, a seconda delle esigenze.



■ LUCI E SONORO

È molto utile disporre di un minimo di attrezzatura: possono bastare alcuni faretti, in modo da illuminare a seconda del bisogno diversi punti del palcoscenico e concentrare così l'attenzione degli spettatori su un personaggio o un angolo particolare.

Una buona acustica è essenziale. Se non si dispone di microfoni, dovrete fare il massimo sforzo per usare al meglio la voce. Non c'è niente di peggio che assistere a uno spettacolo senza capire le battute...

Ricordate anche che – come al cinema – la colonna sonora è molto importante per accompagnare le scene. Per la scelta delle musiche, chiedete consiglio a esperti o appassionati. Durante lo spettacolo uno di voi dovrà fungere da tecnico del suono, utilizzando un impianto sonoro con una "banda" preregistrata. Oltre alle musiche, sono molto importanti ed efficaci i "rumori". Esercitatevi a produrre quelli giusti, affidando eventualmente tale compito a uno o più "rumoristi".



■ IN SCENA!

È finalmente giunto il momento di andare in scena. Curate la propaganda e l'accoglienza del pubblico. Se potete, fate in modo che qualcuno del gruppo accolga gli spettatori, ai quali potete fornire all'ingresso il "programma di scena": basta un semplice volantino di presentazione, con i dati dello spettacolo e con tutti i nomi del "cast".

In bocca al lupo!



3 IL METODO DI STUDIO

La costruzione del proprio metodo di studio è un percorso che si sviluppa nel tempo.

Nella prima parte di questa sezione troverai proposte per conoscere meglio il tuo tipo di apprendimento e mettere in discussione la tua capacità di organizzarti.

Potrai quindi mettere alla prova la tua abilità nel prendere appunti ed esercitarti nell'acquisizione di un metodo per la lettura-studio, articolato in 5 momenti.



■ CHE STUDENTE SEI? p. 62

- Esercitazione 1** Sei soddisfatto di te stesso? p. 62
- Esercitazione 2** Il meteo dei tuoi interessi p. 64
- Esercitazione 3** Come affronti i problemi? p. 66
- Esercitazione 4** La tua memoria p. 67
- Esercitazione 5** Come ti organizzi a casa? p. 69
- Esercitazione 6** Come ti organizzi in classe? p. 72
- Esercitazione 7** Le materie scolastiche p. 74
- Esercitazione 8** Successo e insuccesso scolastico p. 75

■ ASCOLTARE E PRENDERE APPUNTI p. 76

- Esercitazione 1** Bollettino del tempo p. 76
- Esercitazione 2** Segreteria telefonica p. 77
- Esercitazione 3** Signori, desiderano? p. 78
- Esercitazione 4** Istruzioni per l'uso p. 79
- Esercitazione 5** Un annuncio immobiliare p. 80
- Esercitazione 6** Una lezione di arte e immagine p. 81
- Esercitazione 7** Una lezione di storia p. 82
- Esercitazione 8** Una lezione di geografia p. 83
- Esercitazione 9** Una lezione di scienze p. 84
- Esercitazione 10** Una lezione di musica p. 85

■ UN METODO DI STUDIO EFFICACE p. 86

- Esercitazione 1** Le tappe della lettura-studio p. 86
- Prima tappa: lo sguardo dell'aquila p. 87
- Seconda tappa: il momento della tartaruga p. 89
- Terza tappa: l'occhio di lince p. 92
- Quarta tappa: il succo di limone p. 92
- Quinta tappa: il momento dell'elefante p. 96

■ ESERCIZI PER STUDIARE CON METODO p. 97

- Esercitazione 1** Dalla teoria alla pratica p. 97
- a. L'importanza della voce p. 97
- b. Il robot sentinella p. 98
- c. L'invenzione della stampa p. 99
- d. L'energia del vento p. 100
- e. Non sbattetela via! p. 101
- f. La trasmissione dell'impulso nervoso p. 102
- g. Città greche in Campania p. 103

CHE STUDENTE SEI?

Diventare consapevole del tuo modo di studiare, può servire a migliorarlo. Le attività che seguono ti aiuteranno a conoscere meglio le tue caratteristiche e a rendere più efficace la tua organizzazione nello studio.

Esercitazione 1. Sei soddisfatto di te stesso?

○ Che studente sei?

Ascoltare e prendere appunti

Un metodo di studio efficace

Esercizi per studiare con metodo

■ Rispondi alle domande e attribuisce un punto a ogni risposta affermativa che avrai dato.

QUESTIONARIO

1. In generale ti ritieni un "tipo in gamba"? Sì No
2. Rispetto allo studio, sei nel complesso soddisfatto di te stesso? Sì No
3. Nelle attività fuori della scuola, sei contento di quello che fai e di quello che dimostri? Sì No
4. Hai un buon rapporto con i tuoi genitori? Sì No
5. Il tuo aspetto fisico ti pare accettabile? Sì No
6. Riesci facilmente a fare amicizia? Sì No
7. In gruppo prendi spesso l'iniziativa e fai proposte sul da farsi? Sì No
8. Pensi di avere, tutto sommato, un buon carattere? Sì No
9. È raro che tu venga "preso in giro" dai tuoi coetanei? Sì No
10. Sai reagire positivamente alle "prese in giro"? Sì No
11. Hai amici o parenti con cui ti confidi e parli dei tuoi problemi personali? Sì No
12. Ti senti accettato e apprezzato? Sì No
13. I tuoi genitori sono affettuosi e comprensivi? Sì No
14. Ti senti libero? Sì No
15. Ti piace conoscere parole nuove? Sì No
16. Ti dà fastidio che i tuoi genitori scelgano per te, anche quando non te lo chiedono? Sì No
17. Vai volentieri fuori casa, a giocare o fare una gita? Sì No
18. Ti piace stare fuori casa anche per alcuni giorni? Sì No
19. Se non capisci una lezione, pensi che l'insegnante non l'abbia spiegata bene? Sì No
20. Di fronte a un compito difficile, cerchi di farcela da solo? Sì No
21. Sei contento di crescere e di diventare grande? Sì No
22. Ti piacciono le novità e i cambiamenti? Sì No
23. Dopo un litigio, sai chiedere scusa e proporre di fare la pace? Sì No
24. Parli volentieri di te e dei tuoi problemi con gli altri? Sì No
25. Se un insegnante cerca un volontario per un incarico, ti offri volentieri? Sì No
26. Vai a casa dei tuoi compagni e amici con facilità? Sì No
27. Se uno sconosciuto ti rivolge la parola, superi la diffidenza e rispondi con tranquillità? Sì No

Esercitazione 2. Il meteo dei tuoi interessi

○ Che studente sei?

Ascoltare e prendere appunti

Un metodo di studio efficace

Esercizi per studiare con metodo

■ Hai mai provato a passare in rassegna – esprimendo un tuo giudizio – una serie di attività che hanno a che fare con lo studio o l'impegno intellettuale?

Ti proponiamo di farlo segnando con una crocetta, accanto a ciascuna delle attività indicate, qual è il tuo stato d'animo.

Come ti senti a...

L'ATTIVITÀ



L 1	Risolvere cruciverba, rebus e altri giochi enigmistici	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
M 2	Giocare a battaglia navale sfidando i compagni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
M 3	Cimentarti in un nuovo videogame che richiede attenzione e velocità	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A 4	Essere invitato a uno spettacolo teatrale	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P 5	Cercare sulle Pagine Gialle un negozio adatto in cui trovare un pezzo di ricambio per la bicicletta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L 6	Inventare una filastrocca divertente per il compleanno di un amico	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
M 7	Leggere un romanzo giallo e indovinare il colpevole prima della fine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A 8	Imparare, leggendo la musica, a suonare una semplice melodia con il flauto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P 9	Leggendo le istruzioni sul funzionamento di un apparecchio, riuscire a montarlo correttamente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P 10	Tracciare con precisione su un foglio da disegno il progetto della tua nuova stanza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L 11	Scrivere un annuncio accattivante per vendere la tua collezione di fumetti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A 12	Rivedere un film che ami per cogliere nuovi dettagli	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L 13	Scrivere una lettera spiritosa a un amico/a con cui hai passato una vacanza divertente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A 14	Visitare una mostra di pittura	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A 15	Disegnare a colori il personaggio di un cartoon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
M 16	Inventare un linguaggio segreto in codice per comunicare con gli amici	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L 17	Seguire un film o una trasmissione TV in lingua straniera cercando di capire il significato delle parole	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P 18	Cercare gli orari di un treno su Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
M 19	Collezionare figurine di animali	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P 20	Riparare un giocattolo per un tuo cuginetto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

■ Riporta poi nella tabella qui a fianco i punti ottenuti.

					Punti totali
L1 =	L6 =	L11 =	L13 =	L17 =	L =
M2 =	M3 =	M7 =	M16 =	M19 =	M =
P5 =	P9 =	P10 =	P18 =	P20 =	P =
A4 =	A8 =	A12 =	A14 =	A15 =	A =

■ Raggruppa infine i risultati per argomento segnalato dalla sigla.

Ecco cosa significano le sigle: interessi letterari e linguistici (L), interessi matematici, scientifici e logici (M), interessi pratici e operativi (P), interessi artistici (A). Attribuisce 1 punto alle domande a cui hai risposto "abbastanza" e 2 punti alle domande cui hai risposto "molto". Nessun punto per "poco o nulla".

(L) (M) (P) (A)



= molto



= abbastanza



= poco o nulla



Quali sono gli interessi in cui hai riportato i punteggi più alti?

.....

Che cosa fai per coltivarli?

.....

Riassumi i risultati del questionario scrivendo alcune righe e poi leggile agli altri, confrontandoti con i compagni.

.....

Esercitazione 3. Come affronti i problemi?

○ Che studente sei?

Ascoltare e prendere appunti

Un metodo di studio efficace

Esercizi per studiare con metodo

■ Rispondi alle domande segnando la tua preferenza con una crocetta.

1. Quando studi

- a. leggi e poi ripeti una sintesi di ciò che hai letto
- b. leggi, sottolinei alcune parole e poi ti fai uno schema
- c. leggi più volte per poi ripetere

2. Ti hanno regalato un nuovo programma per il computer

- a. chiedi spiegazioni e guardi qualcuno che lo usa
- b. lo osservi attentamente e provi a intuire ciò che devi fare
- c. chiedi a qualcuno che ti insegni a usarlo

3. In una tua giornata preferisci

- a. che qualche amico ti proponga di fare qualcosa insieme
- b. che accada qualcosa di nuovo e imprevedibile
- c. che tutto proceda secondo ciò che hai programmato

4. Se invitassi i tuoi amici a cena, prepareresti

- a. qualcosa che sai fare e che non sia troppo faticoso
- b. qualcosa di nuovo e stuzzicante, anche se

non sei sicuro che ti riuscirà

- c. cibi pronti o ricette che conosci molto bene

5. Se devi costruire un oggetto con le tue mani

- a. chiedi a qualcuno come devi procedere e ti fai aiutare
- b. immagini il progetto e le operazioni nella tua mente prima di cominciare
- c. provi a farlo come sei capace

6. In che modo si impara meglio?

- a. con l'aiuto di qualcuno
- b. con la concentrazione
- c. per errori, tentando e ritentando

7. Ti piace imparare

- a. ciò che conosci già in parte ed è spiegato bene
- b. ciò che è nuovo e richiede fatica
- c. ciò di cui ti senti sicuro e che non richiede sforzo

8. Se non capisci una spiegazione

- a. chiedi a un compagno più bravo
- b. cerchi sul libro o chiedi al professore
- c. lasci perdere, sperando che la spiegazione venga ripetuta

Conta quante crocette hai posto sulle a, sulle b, sulle c.
Leggi poi i profili che corrispondono ai tuoi punteggi maggiori.

Risultati: a = ... b = ... c = ...

A: dipendente

Hai sempre l'impressione che ci sia qualcuno migliore di te. Tendi a farti trascinare e, quando hai un problema, preferisci chiedere aiuto, piuttosto che far leva sulle tue forze. Impari imitando gli altri che cercando un tuo stile.

B: attivo

Ti piace andare alla scoperta delle cose e imparare ciò che è nuovo. Cerchi soluzioni originali ai problemi e sei in grado di cavartela contando sulle tue forze. Forse, qualche volta conviene ascoltare anche il parere altrui.

C: meccanico

Hai un approccio piuttosto passivo ai problemi. Forse non possiedi una buona reputazione di te stesso oppure sei molto pigro? Affronti le situazioni spesso in modo casuale e disordinato, imparando a memoria con distacco.

Esercitazione 4. La tua memoria

○ Che studente sei?

- Ascoltare e prendere appunti
- Un metodo di studio efficace
- Esercizi per studiare con metodo

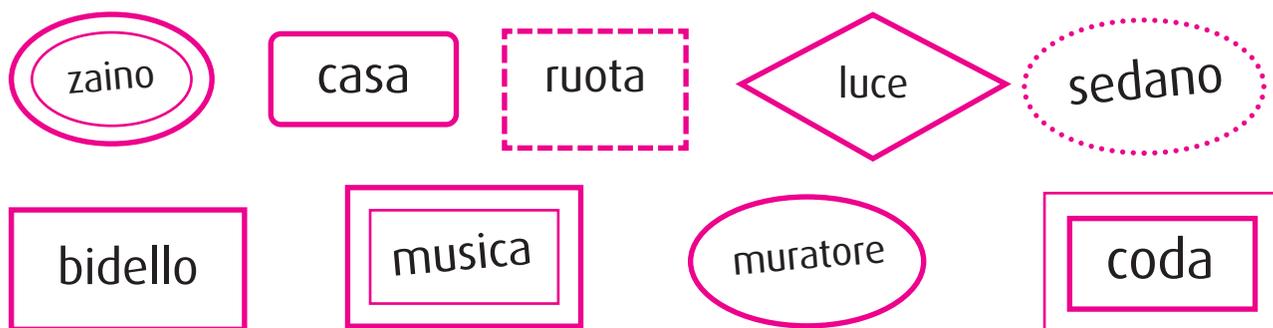
Tra i molteplici stimoli che provengono dal mondo esterno, noi ne registriamo alcuni. Ciascun individuo usa diversi canali sensoriali per ricordare, ma ne predilige alcuni rispetto ad altri:

- visivi, propri di coloro che ricordano meglio ciò che vedono;
- uditivi, di chi ricorda maggiormente ciò che ascolta;
- tattili-operativi, propri di chi ricorda ciò che tocca e fa con le proprie mani.

■ Attraverso le prove seguenti, prova a scoprire in che misura possiedi una memoria visiva, uditiva, operativa.

■ Leggi le seguenti parole per 30 secondi, poi gira pagina e compila lo schema vuoto.

1. MEMORIA VISIVA



■ Ascolta attentamente la lettura per punti della ricetta da parte dell'insegnante. Poi gira pagina e riproduci nel modo più esatto possibile ciò che hai ascoltato.

2. MEMORIA UDITIVA

1. Lava accuratamente due melanzane e il basilico.
2. Taglia le melanzane a fette dello spessore di mezzo centimetro.
3. Cuocile alla griglia per farle appassire, ma non seccare.
4. Sbatti in una ciotola olio extravergine, succo di limone, pepe e sale.
5. Se ti piace, aggiungi alla salsa un po' di senape.
6. Trita il basilico e l'aglio e uniscili alla tua salsa mescolando bene.
7. Disponi su un piatto uno strato di fette di melanzane e ungile con la salsa.
8. Fai un altro strato e ungilo, fino alla fine delle melanzane.
9. Copri il piatto con un foglio di pellicola.
10. Lascia riposare le melanzane per almeno due ore.

■ Leggi le istruzioni, poi con qualcuno che legge o rileggendo tu stesso, esegui le operazioni elencate. Chiudi il libro e ripeti le sequenze di azioni eseguite. Riporta infine i risultati.

3. MEMORIA OPERATIVA

1. Alzati in piedi
2. Batti le mani tre volte
3. Strizza gli occhi
4. Alza le braccia in alto
5. Batti le mani due volte
6. Toccati le ginocchia
7. Fai un saltino
8. Fai un giro su te stesso
9. Batti le mani una volta
10. Siediti

1. MEMORIA VISIVA - parole che ricordo

2. MEMORIA Uditiva - una ricetta

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

RISULTATI

Memoria visiva

Quante parole hai ricordato?

..... / su 9

Memoria uditiva

Controlla e attribuisци un punto per ogni frase riportata in modo esatto. Mezzo punto se la frase è solo parzialmente corretta.

..... / su 10

Memoria operativa

Un punto per ogni movimento che rispetta le istruzioni (anche se non rispetta l'ordine).

..... / su 10

Esercitazione 5. Come ti organizzi a casa?

○ Che studente sei?

Ascoltare e prendere appunti

Un metodo di studio efficace

Esercizi per studiare con metodo

■ Come studiare in 10 punti

Abbiamo diviso in 10 punti il metodo di studio individuale: per ciascuno di essi, ti chiediamo di analizzare sinceramente e mettere in discussione il modo in cui studi.



1. La voglia di studiare

La voglia non è qualcosa che c'è o non c'è, ma dipende dall'atteggiamento attivo o passivo che si assume, dalle motivazioni e dalla fiducia nelle proprie capacità di imparare, oltre che dal modo in cui ci si sente in un determinato momento.

2. La concentrazione

La capacità di concentrarsi e rendere lo studio produttivo dipende dall'impegno di ciascuno, dall'allenamento e dalle condizioni concrete in cui ci si trova (l'ambiente, il silenzio, la presenza di rumori o distrazioni).



3. Che cosa c'è da studiare

Un buon punto di partenza è conoscere bene che cosa c'è da studiare: per questo è indispensabile tenere in ordine il diario, consultarlo, se necessario chiedere informazioni e chiarimenti agli insegnanti e ai compagni.

4. Quando

È consigliabile non cominciare subito dopo pranzo, definire ogni volta un tempo per studiare, evitando di farlo quando si è troppo stanchi o nei ritagli di tempo, regolandosi sul tempo da dedicare alle altre attività (uscire con gli amici, fare sport, guardare la TV...), studiare con regolarità.





5. Durata e ritmo

La concentrazione ha limiti precisi. Se ti viene sonno o ti accorgi di non capire più ciò che stai studiando, prevedi delle pause (10 minuti per ogni 45-50 minuti) e concediti dei "premi" al momento opportuno (ma non fare troppe visite al frigorifero!)

6. Il luogo

È molto importante che tu possa isolarti e concentrarti; la presenza di altre persone, i rumori, la radio o la TV accesa, una luce insufficiente o eccessiva, impediscono uno studio efficace e produttivo.



7. La posizione

Stare sdraiati in poltrona o sul tappeto, oppure coricati a letto non consente di studiare con metodo, applicando le tecniche più efficaci (sottolineare, prendere appunti, fare schemi). Per questo è fondamentale poter stare al tavolo, in una posizione comoda.

8. Il materiale

È importante avere a disposizione tutto ciò che ti occorre: libri, quaderni con gli appunti, l'astuccio della cancelleria, evitando di alzarti continuamente e perdere così la concentrazione.



9. Le difficoltà

Non perderti d'animo e non arrenderti alle prime difficoltà, se non capisci qualcosa; puoi fare una pausa, e poi ricominciare; consultare il vocabolario o l'enciclopedia, chiedere consigli ai familiari o telefonare ai compagni.

10. La pianificazione

Dai un ordine a ciò che devi studiare, non cominciare a caso. Fatti un piano di massima anche per i giorni successivi, cercando di "portarti avanti" con i compiti e lo studio.



■ Per ciascuno dei "10 punti" analizza sinceramente il tuo atteggiamento con l'aiuto di alcune domande-stimolo.

1. Com'è in genere la tua voglia di studiare? Ti capita spesso di non studiare perché "non ne hai voglia"? Come reagisci?

.....

2. Sai trovare la concentrazione? O ti distrai facilmente? O rimani a lungo sui libri senza imparare nulla? Come ti comporti abitualmente?

.....

3. Sai bene di solito che cosa devi studiare? Che cosa fai per esserne sicuro? Fai un buon uso del diario?

.....

4. Come decidi quando studiare? Sei regolare? Aspetti l'ultimo momento e accumuli molte cose da fare?

.....

5. Com'è il tuo ritmo di studio? Ti interrompi continuamente (esci, telefoni, guardi la TV...) con le pause? O fai delle "tirate"?

.....

6. In quale luogo studi? Dove capita? Studi in un ambiente rumoroso, in cui c'è chi fa altro, con la radio o la TV accesa?

.....

7. In quale posizione studi e fai i compiti, di solito? Sdraiato, accovacciato, sprofondato in poltrona, seduto al tavolo?

.....

8. Ti organizzi per avere il materiale a portata di mano? O devi alzarti spesso e andare a cercarlo?

.....

9. Come affronti le difficoltà? Ti scoraggi e abbandoni l'impresa? Chiedi aiuti e consigli? Come?

.....

10. Fai un piano per studiare, suddividendo il tempo? Ti "porti avanti" per i giorni successivi? O studi quando capita?

.....

■ In quanti dei "10 punti" ritieni il tuo atteggiamento soddisfacente?/ su 10

In quali pensi di poter migliorare?.....

.....

.....

Ti proponi, per qualcuno di essi, di migliorare il tuo atteggiamento?

.....

.....

.....

Esercitazione 6. Come ti organizzi in classe?

○ Che studente sei?

Ascoltare e prendere appunti
Un metodo di studio efficace
Esercizi per studiare con metodo

■ Ti proponiamo di riflettere sulla tua capacità di organizzarti proficuamente a scuola, per mettere in discussione i tuoi atteggiamenti e migliorare.

■ Osserva le vignette che presentano, in modo un po' scherzoso, una serie di situazioni e di aspetti significativi della vita scolastica.

Come ti poni, rispetto a ciascuna di esse? Rispondi con sincerità nello spazio a fianco di ogni vignetta.



1. L'ascolto in classe

Durante le spiegazioni degli insegnanti, riesci a mantenere l'attenzione e la concentrazione? Segui il filo del discorso? Cerchi di prendere appunti?

.....
.....

2. Le interrogazioni

Nelle interrogazioni sei emozionato, impacciato o ti senti abbastanza tranquillo? Riesci a mantenere calma e concentrazione? Chiedi "suggerimenti"?

.....
.....



3. Il lavoro in classe

Come lavori nelle esercitazioni e nei compiti in classe? Cominci quando sei ben sicuro di aver capito bene? O l'importante per te è soprattutto finire?

.....
.....



4. Il tuo banco

Come si presenta la tua "postazione di lavoro"? Organizzi e liberi lo spazio? Hai ciò che ti occorre a portata di mano?

.....
.....





5. I compagni

Che rapporto hai con i compagni durante le lezioni? Scherzi o litighi con loro? Sei impegnato a inviare o ricevere messaggi?

.....
.....

6. Il diario

Come usi il diario in classe? Lo consulti e scrivi le annotazioni correttamente? Oppure lo maltratti e lo usi anche per altri scopi?

.....
.....



7. Il lavoro di gruppo

Nei lavori di gruppo collabori attivamente con i compagni e cerchi di dare il tuo contributo? Oppure sei passivo, non vai d'accordo con gli altri, ti isoli?

.....
.....



8. La partecipazione

In generale, come valuti la tua partecipazione in classe? Alzi la mano per intervenire, fai proposte, accetti incarichi, contribuisi a tenere in ordine, porti materiale utile da casa?

.....
.....



■ Quali sono le situazioni di vita scolastica in cui ritieni di avere un atteggiamento attivo e proficuo?

.....
.....
.....

■ Ti proponi, per qualcuna di esse, di migliorare il tuo atteggiamento?

.....
.....
.....
.....
.....

Esercitazione 7. Le materie scolastiche

○ Che studente sei?

- Ascoltare e prendere appunti
- Un metodo di studio efficace
- Esercizi per studiare con metodo

■ Prendi in esame le materie che studi a scuola e a ciascuna attribuisce un punteggio (da 1 a 10) che riguarda il tuo interesse per ciascuna di esse e il tuo profitto, colorando – magari in rosso – il numero di pallini e di quadratini che hai stabilito.

MATERIE	INTERESSE	PROFITTO
ITALIANO	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
INGLESE	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
SECONDA LINGUA COMUNITARIA	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
STORIA	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
GEOGRAFIA	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
MATEMATICA	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
SCIENZE	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
TECNOLOGIA	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
MUSICA	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
INFORMATICA	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
ARTE E IMMAGINE	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
.....	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

■ Quali sono le materie che ti interessano di più?

■ Quali sono le materie nelle quali hai un buon profitto?

■ In quali il tuo rendimento è scarso?

Esercitazione 8. Successo e insuccesso scolastico

○ Che studente sei?

Ascoltare e prendere appunti

Un metodo di studio efficace

Esercizi per studiare con metodo

■ Fai l'elenco delle materie in cui riesci bene e quello delle materie in cui incontri difficoltà; poi, servendoti del serbatoio di elementi indicati nel box, analizza le principali cause e scrivile accanto a ogni materia.

MATERIE IN CUI HO SUCCESSO

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

RAGIONI DI SUCCESSO

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

MATERIE IN CUI NON HO SUCCESSO

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

RAGIONI DI INSUCCESSO

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



- MEMORIA
- PASSIONE / DISINTERESSE
- ORE DI STUDIO
- FACILITÀ / DIFFICOLTÀ
- CONCENTRAZIONE
- IMPEGNO
- CREATIVITÀ
- LIBRI DI TESTO
- PREDISPOSIZIONE
- APPUNTI
- CAPACITÀ/ DIFFICOLTÀ DI LETTURA
- SPIEGAZIONI CHIARE / DIFFICILI
- ATTENZIONE / DISATTENZIONE IN CLASSE
- METODO DI STUDIO
- CAPACITÀ DI ESPOSIZIONE

ASCOLTARE E PRENDERE APPUNTI

Saper prendere appunti non è un'abilità innata e spontanea, ma il risultato di un lavoro individuale che richiede pazienza, applicazione e metodo.

Esercitazione 1. Bollettino del tempo

Che studente sei?

Ascoltare e prendere appunti

Un metodo di studio efficace

Esercizi per studiare con metodo

■ Ascolterai un bollettino meteorologico: dovrai selezionare le informazioni più importanti e riportarle sinteticamente sulle tabelle in basso, che ti aiuteranno a prendere appunti. Osservare attentamente prima di iniziare l'ascolto e segui le indicazioni che ti forniamo.

1. Verrà citata prima la situazione generale. Dovrai riportare sulla cartina dell'Italia il dato sulla **pressione atmosferica** segnando al posto giusto:
 - a. se si tratta di **alta pressione** e tempo tendenzialmente bello e stabile, segna una A.
 - b. se si tratta di **bassa pressione** con tempo perturbato e instabile, segna una B.



2. Nella panoramica del tempo previsto ascolterai le previsioni. Osserva i **simboli** di 8 tipiche manifestazioni del tempo. **Dove** sono previste? Scrivilo nelle caselle corrispondenti. L'esercizio è avviato.

			 Tirreno e Jonio
			

Esercitazione 2. Segreteria telefonica

Che studente sei?

○ **Ascoltare e prendere appunti**

Un metodo di studio efficace

Esercizi per studiare con metodo

■ Immedesimati nei panni di Stefano e, arrivando a casa, ascolti la segreteria telefonica che contiene messaggi per tutta la famiglia.

Poiché dovrai nuovamente uscire, prepari dei biglietti per i tuoi familiari in cui lasci un appunto utile a ciascuno come promemoria.

■ Ascolta attentamente i messaggi e intanto scrivi qualche appunto sul foglietto adatto, specificando:

- chi ha telefonato;
- che cosa ricordare.

Papà
(Russo Michele)

Mamma
(Russo Angiolina)

Io (Stefano)

Sorella (Elisa)

Esercitazione 3. Signori, desiderano?

Che studente sei?

○ **Ascoltare e prendere appunti**

Un metodo di studio efficace

Esercizi per studiare con metodo

- La famiglia Discordini va al ristorante. Al cameriere, che prende le ordinazioni, i quattro – padre, madre, nonno e figlioletto – creano una bella confusione! Ma il cameriere, che in questo caso sei tu, non si lascia disorientare e scrive sul suo blocchetto le ordinazioni esatte.
- Ascolta attentamente e scrivi sul blocchetto.

Tavolo n. 16

Coperti n. _____

Bevande: _____

Primi piatti: _____

Secondi piatti: _____

Contorni: _____

Dessert: _____

Totale: Euro _____

Esercitazione 4. Istruzioni per l'uso

Che studente sei?

Ascoltare e prendere appunti

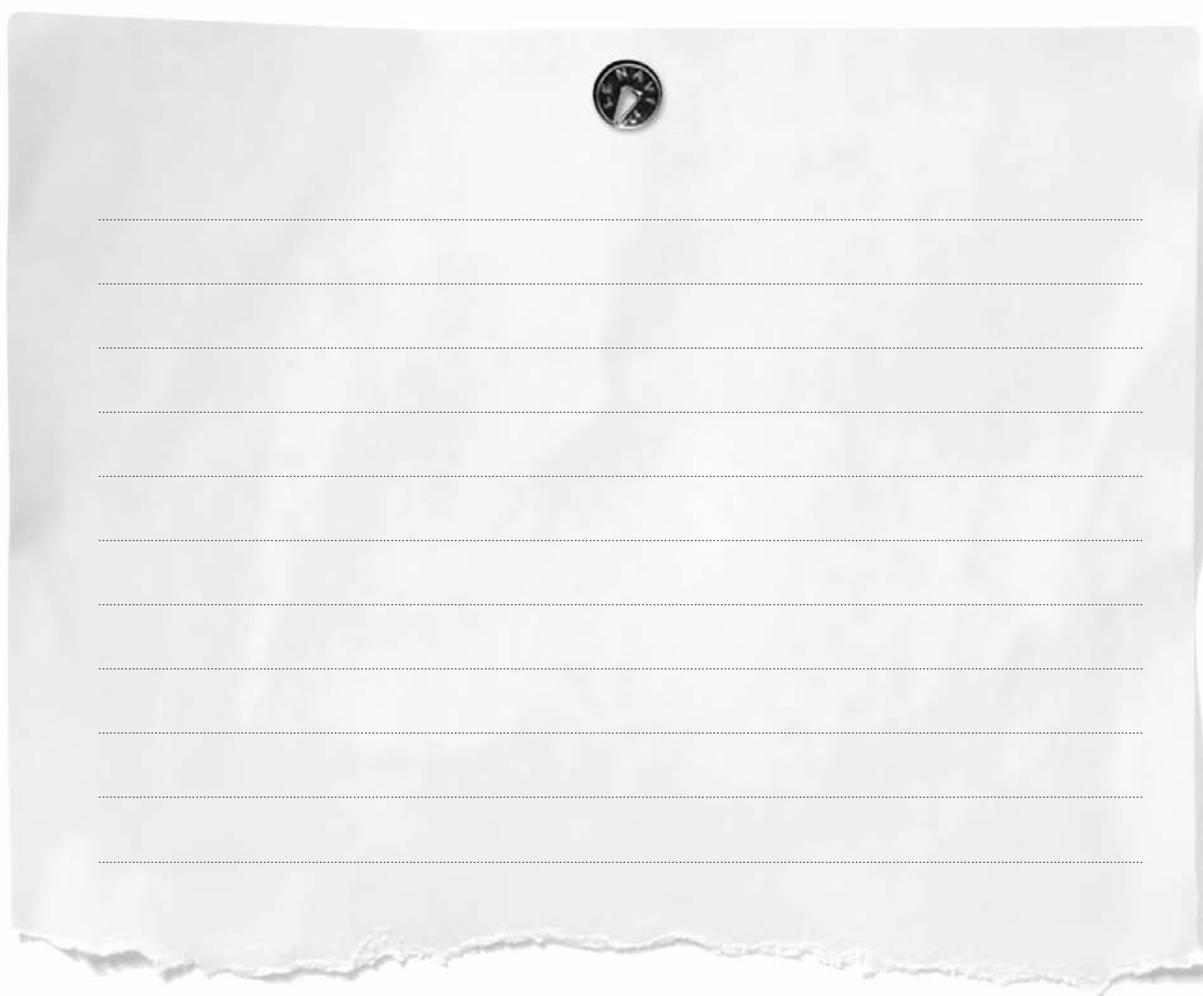
Un metodo di studio efficace

Esercizi per studiare con metodo

■ Insieme ad alcuni amici hai comprato una nuova tenda variopinta da campeggio, poiché state per partire in vacanza.

Ma è la prima volta che andate al camping da soli e così, mentre uno di voi legge ad alta voce le istruzioni contenute nella confezione, tu scrivi su un foglietto, che ti porterai in viaggio, tutto ciò che ritieni utile da ricordare, nel momento in cui dovrete montarla.

Perciò, ascoltando le istruzioni, tralascia quello che non è essenziale.



Esercitazione 5. Un annuncio immobiliare

Che studente sei?

○ Ascoltare e prendere appunti

Un metodo di studio efficace

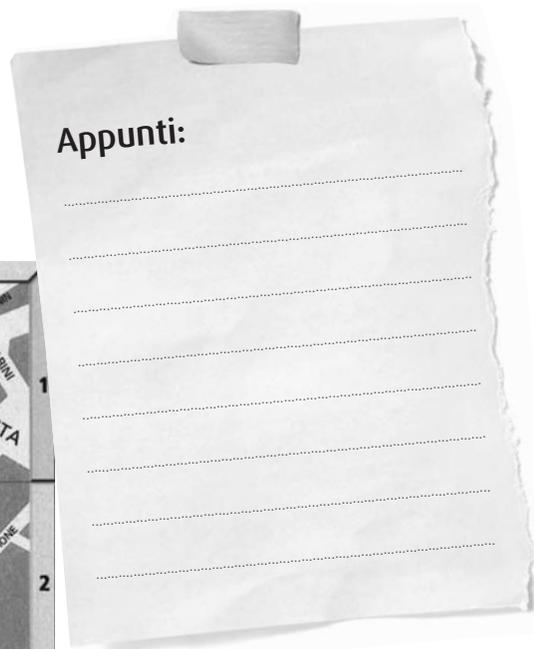
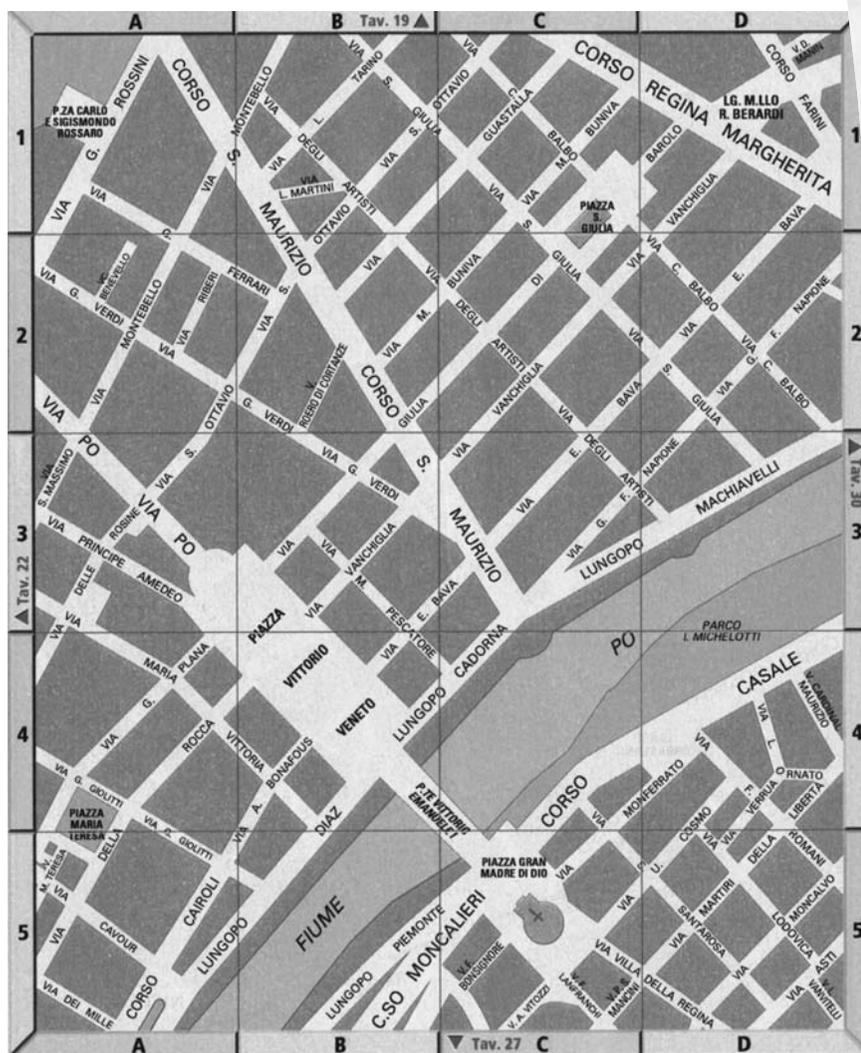
Esercizi per studiare con metodo

■ Stai cercando casa a Torino, perché è lì che vuoi frequentare l'università. Un tuo amico torinese ti telefona e ti legge un annuncio economico sul giornale locale, che forse fa al caso tuo.

■ Prendi appunti, perché dovrai rispondere scrivendo una lettera.

Segna sulla cartina dove si trova l'appartamento e annota le informazioni essenziali.

Appunti:



Esercitazione 6. Una lezione di arte e immagine

Che studente sei?

○ **Ascoltare e prendere appunti**

Un metodo di studio efficace

Esercizi per studiare con metodo

■ Prendere appunti significa scrivere le informazioni più importanti rispetto a un argomento, quelle che serviranno per ripassare e ricordare i dati essenziali.

■ Per esercitarti, ascolta un brano di una lezione di storia dell'arte sullo "Stile Barocco". Mentre ascolti, prendi degli appunti su ciò che viene detto e che tu consideri "importante". Al termine, per sistemare gli appunti, scegli lo schema che ti sembra più valido tra i due proposti e completalo con le informazioni che hai raccolto tu.

a. Chiediamoci anzitutto: che cos'è il Barocco?

.....
.....
.....

b. L'arte barocca è caratterizzata da

.....
.....
.....

c. Piazza san Pietro è un anello che raccoglie in un abbraccio i fedeli

.....
.....
.....

d. Purtroppo nel 1936 il regime fascista ha sventrato

.....
.....
.....

a. Barocco: fenomeno culturale del Seicento

.....
.....
.....

b. Il Barocco nasce per celebrare il potere della Chiesa

.....
.....
.....

c. "Barocco" significa bizzarro, perché esprime fantasia

.....
.....
.....

d. Esempio di architettura barocca è piazza San Pietro

.....
.....
.....

Esercitazione 7. Una lezione di storia

Che studente sei?

Ascoltare e prendere appunti

Un metodo di studio efficace

Esercizi per studiare con metodo

■ L'argomento della lezione di storia è: "Eresie e Inquisizione".

Osserva prima lo schema e poi ascolta attentamente la lezione prendendo appunti, cioè scegliendo tra ciò che viene detto solo le informazioni essenziali.

a. Un'eresia: che cos'è?

.....

.....

.....

.....

b. Gli eretici: che cosa pensano? Le convinzioni degli eretici:

1.
2.

c. Quali sono i più noti movimenti ereticali?

1.
2.

d. Come reagì la Chiesa cattolica?

.....

e. Nel 1230 venne istituito il

.....

f. I giudici potevano

.....

■ Ora hai un paio di minuti per completare, se necessario, quello che hai scritto e poi confronta i tuoi appunti con quelli presi dai compagni.

Esercitazione 8. Una lezione di geografia

Che studente sei?

○ Ascoltare e prendere appunti

Un metodo di studio efficace
Esercizi per studiare con metodo

- Ascolterai un brano di una lezione di geografia. Mentre ascolti, cerca di annotare su un foglio le cose essenziali, che ritieni più importanti. Al termine, rielaborerai gli appunti con l'aiuto dello schema seguente, da completare con le informazioni che hai ascoltato.
- Segna sulla cartina il capoluogo della regione e i tre capoluoghi di provincia.

SCHEMA PER GLI APPUNTI

Le indicazioni geografiche

a. Il clima è

.....
.....
.....
.....

b. Le coste sono

.....
.....
.....
.....

Le attività economiche

c. L'attività tradizionale è l'allevamento:

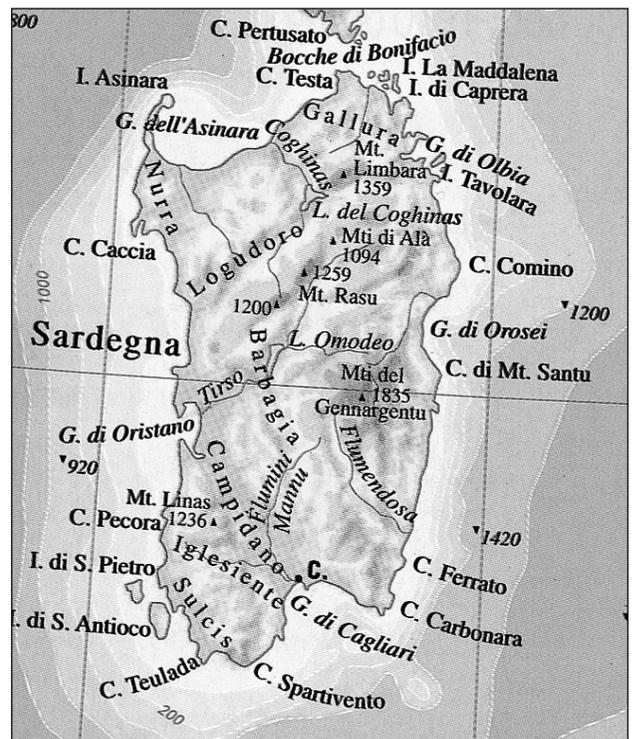
.....
.....

d. Qual è il prodotto alimentare tipico che se ne ricava?

.....
.....

e. L'agricoltura della Sardegna:

.....
.....



Esercitazione 9. Una lezione di scienze

Che studente sei?

Ascoltare e prendere appunti

Un metodo di studio efficace

Esercizi per studiare con metodo

■ Ascolterai una lezione di scienze.

L'argomento è: "La foresta come ecosistema".

Prima di ascoltare, osserva lo schema proposto, che ti sarà utile per selezionare le informazioni che ascolterai e per prendere appunti.

SCHEMA PER GLI APPUNTI

a. La foresta è un ecosistema costituito da

.....

.....

.....

Energia solare

b. Le foglie sono molto importanti perché

.....

.....

.....

c. Produce azoto, potassio, fosfati

.....

.....

.....

d. Un esempio di catena alimentare: materia organica → bruchi →

.....

.....

.....

e. La foresta svolge due importantissime funzioni.

- Come una spugna

.....

.....

- Come un polmone

.....

.....

Esercitazione 10. Una lezione di musica

Che studente sei?

○ **Ascoltare e prendere appunti**

Un metodo di studio efficace
Esercizi per studiare con metodo

■ Osserva prima lo schema sottostante e poi ascolta attentamente la lezione di musica prendendo appunti.

SCHEMA PER GLI APPUNTI

Gli strumenti musicali si possono classificare in base a:

- a.
b.

Le "famiglie" degli strumenti musicali

1. A corda: producono il suono attraverso la vibrazione delle loro corde tese.

Per esempio:

2.: producono il suono attraverso la vibrazione dell'aria.

Per esempio:

3. A percussione: si suonano battendo, strofinando, pizzicando, scuotendo i materiali di cui sono fatti:

Per esempio:

Sono gli strumenti più recenti, esistono solo da pochi anni.

4. Elettronici: come la chitarra elettrica, producono suoni elettricamente.

.....
.....
.....

■ Alla fine, con qualche minuto a disposizione, completa se necessario ciò che hai scritto e poi confronta i tuoi appunti con quelli dei compagni.

Attenzione! Nello schema di sintesi c'è un errore. Sai trovarlo?

.....
.....



UN METODO DI STUDIO EFFICACE

● Studiare efficacemente richiede l'impiego di strategie che ciascuno sviluppa tenendo conto di caratteristiche e abilità individuali. Nelle pagine che seguono, ti suggeriamo un metodo di base articolato in cinque momenti.

Esercitazione 1. Le tappe della lettura-studio

Che studente sei?

Ascoltare e prendere appunti

○ **Un metodo di studio efficace**

Esercizi per studiare con metodo

■ Non bastano l'impegno e la concentrazione per studiare con metodo: si tratta di compiere operazioni complesse in modo intelligente e consapevole.

Per semplificare, ti presentiamo un metodo articolato in cinque momenti.

Prima tappa:
lo sguardo
dell'aquila

Dall'alto del suo nido, l'aquila abbraccia con lo sguardo potente tutto il paesaggio sottostante, prima di spiccare il volo. Così, prima di affrontare la lezione, è essenziale uno sguardo d'insieme, per farsi un'idea generale del contenuto e delle difficoltà.

Seconda tappa:
il momento
della tartaruga

Quali doti si attribuiscono di solito alla tartaruga? La calma e la pazienza nell'affrontare il cammino. Per capire bene ciò che si legge occorrono **attenzione e pazienza**: se qualcosa non è chiaro, non esitare a fermarti per capire meglio, ricorrendo se necessario al dizionario o all'enciclopedia.

Terza tappa:
l'occhio di lince

Come questo bellissimo felino sa cogliere con la vista tutti i particolari dell'ambiente e delle creature che lo abitano, così lo studente deve osservare da vicino, quasi al rallentatore, ciò che legge e **mettere in evidenza** i concetti e le frasi più importanti (sottolineando, evidenziando, colorando).

Quarta tappa:
il succo
di limone

Fare una spremuta significa estrarre il succo concentrato del frutto, la sua essenza. Allo stesso modo, quando studi giunge il momento di **riassumere** ciò che è veramente essenziale, sintetizzando il contenuto in frasi brevi, da scrivere in margine o sul quaderno.

Quinta tappa:
il momento
dell'elefante

Si dice che gli elefanti siano dotati di una memoria prodigiosa. Ma ricordare quel che si è studiato non è una dote di natura, è il risultato di una fase di lavoro che si chiama **ripasso**. Si tratta di rileggere e provare a ripetere i contenuti essenziali dei paragrafi e dell'intera lezione, per fissare e ricordare.

Le esercitazioni che seguono ti guideranno, tappa per tappa, nell'applicazione del metodo.

Prima tappa:
lo sguardo
dell'aquila

Hai di fronte la pagina di una lezione da studiare (storia, geografia, scienze...). Attenzione! Non fare la prima cosa che ti viene in mente, ma prova a seguire un metodo.

■ Ti proponiamo di svolgere con calma e attenzione – come alla moviola – la fase di **presa di contatto** con un testo da leggere e studiare. È un primo passo molto importante, che si tende erroneamente a tralasciare ma che invece getta solide fondamenta per una efficace lettura ai fini dello studio.

1. Con lo sguardo, **scorri velocemente la pagina**: quali indicatori sono presenti?

- il titolo ed eventuali sottotitoli;
- parole o frasi evidenziate, cioè scritte in colore diverso o con differenti caratteri di stampa;
- figure (fotografie, cartine, disegni, che non sono mai messi a caso per riempire la pagina).

2. Concentrandoti, leggi rapidamente in silenzio le parti che saltano maggiormente agli occhi: **i titoli, le parole in neretto o corsivo, gli eventuali riassuntini** all'inizio o alla fine o **le frasi scritte in colore diverso**.

Osserva le figure e leggi le relative didascalie e le frasi iniziali e finali.

3. Prova ora a rispondere mentalmente alla domanda: **qual è l'argomento generale del testo?**

4. **Calcola il tempo** che ti richiede lo studio e **valuta le difficoltà** che potrai incontrare.

1. Prova ora a mettere in pratica i suggerimenti leggendo una pagina di un libro di storia e rispondi alle domande.

Scorri la pagina, leggi titoli e sottotitoli.

Nota le parti evidenti (parole che saltano agli occhi, disegni, didascalie...).

- Qual è l'argomento generale del testo?

.....
.....

- In particolare, quali aspetti dell'argomento vengono sviluppati?

.....
.....

- Quanto tempo prevedi ti occorra per comprendere e ricordare i contenuti di questa pagina?

.....
.....



SI SPEZZA L'UNITÀ RELIGIOSA D'EUROPA: LA RIFORMA PROTESTANTE

D8 1 Le origini della Riforma

Si attende da tempo una riforma religiosa · L'attesa di una riforma religiosa fu sempre presente nella storia della Chiesa.

Nel XII-XIII secolo essa diede origine ai movimenti eretici dei valdesi e dei catari e ai nuovi ordini religiosi dei francescani e dei domenicani.

Nel Quattrocento le richieste di riforma ecclesiastica vennero da un gruppo di predicatori inglesi (i lollardi, sostenitori di John Wycliff) e nel Cinquecento dai seguaci del sacerdote boemo Jan Hus. Entrambi i movimenti, che univano il desiderio di rinnovamento religioso a proposte di maggiore giustizia a favore dei più poveri, furono condannati e repressi.



In un volantino del XVI secolo il frate domenicano tedesco Francesco Giovanni Tezel è raffigurato con la cassetta per raccogliere le elemosine in basso a sinistra; le bolle delle indulgenze in alto a destra e il ritratto di papa Leone X in alto a sinistra.

Il papato è preso da cure terrene · Nel Cinquecento la riforma religiosa sembrava più urgente che mai.

I papi di questo periodo erano assai più capi politici del loro Stato o splendidi mecenati che guide spirituali per la cristianità.

Alessandro VI si adoperò con grande spregiudicatezza per procurare un principato al figlio preferito, Cesare. Fra i suoi successori, **Giulio II** partecipò personalmente alle campagne militari e **Leone X**, figlio di Lorenzo il Magnifico, spese un vero patrimonio per abbellire Roma e la sua corte. Gran parte del clero non era da meno. Molti vescovi abbandonavano le sedi loro assegnate per dedicarsi ai loro affari

e vivere alle corti del papa o dei principi. Fra i curati (sacerdoti che hanno la cura delle anime), parecchi erano ignoranti in materia di religione. In questa atmosfera un episodio in apparenza poco importante ebbe effetti del tutto inattesi sulla cristianità.

Seconda tappa:
il momento
della tartaruga

Dopo aver inquadrato con uno “sguardo d’insieme” l’argomento e le difficoltà del brano, devi procedere a una lettura attenta e concentrata di ogni singola frase. Non dimenticare le informazioni contenute nelle didascalie, nei disegni o nei grafici.

Il tuo impegno sarà indirizzato a **capire a fondo** ciò che leggi e **conoscere il significato delle parole**.

Se è necessario puoi ricorrere al **dizionario**.

Durante la lettura, la tua mente comincerà a **smistare le informazioni**, distinguendo tra quelle essenziali, quelle interessanti, quelle meno importanti.

■ Leggi i testi che ti proponiamo per esercitarti, che sono volutamente semplici, e svolgi gli esercizi.

1.

Il testo è costituito da cinque periodi (o frasi lunghe).

Accertati di averle capite. C’è qualche termine che non conosci? Sottolinealo e chiedi-ne o cercane il significato.

Perché ci si dà la mano?

Pietro Vaccari
ESPERTO DI GEOGRAFIA UMANA

La stretta di mano è citata forse per la prima volta nel 1800 a.C. presso i Babilonesi! A Babilonia infatti per l’anno nuovo, che cadeva a fine marzo con l’equinozio di Primavera, il re doveva stringere la mano del dio Marduk, il più importante per i Babilonesi. Tale atto trasferiva per un altro anno l’autorità dal dio al re.

Questa cerimonia faceva parte dei dieci giorni di festeggiamenti del Capodanno Babilonese: una cerimonia per chiedere a Marduk abbondanti raccolti.

Quando gli Assiri conquistarono Babilonia il rituale fu mantenuto perché i vincitori volevano ingraziarsi un dio così potente.

Nel Medioevo invece la stretta di mano serviva a far vedere che non si avevano intenzioni bellicose né pugnali nascosti, perché ci si doveva togliere il guanto prima di stringere la mano a chi si voleva omaggiare.

“Specchio” n. 324 - 4 maggio 2002

■ Studiando, queste operazioni vengono effettuate mentalmente, ma qui te le chiediamo per iscritto. Perciò, se hai compreso, rispondi sul quaderno alle domande.

- **Prima frase.** Quando e come è “nata” la stretta di mano?
- **Seconda frase.** Fra chi avviene la stretta di mano e perché?
- **Terza frase.** Durante quale cerimonia avveniva?
- **Quarta frase.** Chi ereditò quel rituale e perché?
- **Quinta frase.** Che significato aveva invece nel Medioevo la stretta di mano?

■ Secondo te, quale ordine di importanza hanno queste cinque frasi? Rispondi segnando il loro numero di riferimento nello schema.

frasi importanti: frasi interessanti: frasi meno importanti:

2.

Manguste, baby sitter a quattro zampe

Per sopravvivere nel deserto del Kalahari, in Africa meridionale, le suricate, delle piccole manguste, si riuniscono in gruppi dai 3 ai 25 individui, pronti ad aiutarsi a vicenda. Le comunità sembrano seguire regole precise, che ordinano ogni aspetto della vita, ad esempio chi può riprodursi e chi no. Quando i genitori vanno a caccia di insetti e di piccoli vertebrati, spesso i componenti del gruppo che non si riproducono proteggono i cuccioli degli altri da rapaci e sciacalli. Non potendo andare a caccia, secondo il biologo Tim Clutton-Brock e i suoi colleghi delle Università di Cambridge e Pretoria, le manguste che fanno da balia perdono molto peso. Gli studiosi sperano di svelare un mistero evolutivo: visto l'alto prezzo pagato, le baby sitter ricevono forse dalle altre manguste benefici nascosti per il loro altruismo?

“National Geographic”, n. 2, ottobre 1998



■ Il testo è costituito da cinque periodi (o frasi lunghe). Accertati di averle capite. C'è qualche termine che non conosci? Sottolinealo e cercane il significato.

Se hai compreso, rispondi alle domande.

- **Prima frase.** Chi sono e dove vivono le suricate?
.....
- **Seconda frase.** Come sono organizzate le loro comunità?
.....
- **Terza frase.** Chi protegge i cuccioli quando i genitori vanno a caccia?
.....
- **Quarta frase.** Che cosa accade alle manguste che assistono i piccoli?
.....
- **Quinta frase.** Quali domande si pongono gli studiosi?
.....

■ Secondo te, quale ordine di importanza hanno queste cinque frasi? Rispondi segnando il loro numero di riferimento nello schema.

frasi importanti: frasi interessanti: frasi meno importanti:

Che tipi di memoria abbiamo?

Valentina Picazio da Caserta e altri lettori

La memoria può essere di breve durata, oppure permanere per anni e anni. La memoria a breve termine, detta anche memoria di lavoro, è una sorta di lista della spesa che viene dimenticata non appena ne abbiamo fatto uso. La memoria a lungo termine ha una capacità di circa sei-sette elementi di informazione e questi possono essere le cose più diverse, dai diversi articoli di una lista della spesa alle singole cifre che costituiscono il numero di telefono di un conoscente.

Al di là di otto numeri, la maggior parte delle persone ha problemi e la memoria breve vacilla, a meno che il numero non venga ripetuto e formato più volte. Esso viene così "passato" a un diverso "magazzino", quello della memoria a lungo termine, cui affidiamo ricordi quali un episodio della nostra vita, il viso di una persona nota, l'apprendimento di concetti.

"Quark", n. 19, agosto 2002

■ Il testo è costituito da cinque periodi (o frasi lunghe).

Accertati di averle capite. C'è qualche termine che non conosci? Sottolinealo e chiedine o cerca-ne il significato.

Se hai compreso, rispondi alle domande.

● **Prima frase.** Quali sono i due tipi di memoria?

.....

● **Seconda frase.** A che cosa viene paragonata la memoria a breve termine?

.....

● **Terza frase.** Quanti e quali elementi di informazione si possono ricordare?

.....

● **Quarta frase.** Per un numero maggiore di elementi, che cosa si può fare per poterli ricordare?

.....

● **Quinta frase.** Che tipo di ricordi possiede la memoria a lungo termine?

.....

■ Secondo te, quale ordine di importanza hanno queste cinque frasi?

Rispondi segnando il loro numero di riferimento nello schema.

frasi importanti: frasi interessanti: frasi meno importanti:

Terza tappa:
l'occhio di lince

È il momento di fissare nella mente i concetti e le informazioni importanti e interessanti. Con una matita o un evidenziatore devi **sottolineare le frasi e le parole chiave** che, con un colpo d'occhio, ti permettono di ricordare le affermazioni essenziali.

Attento alla scelta! Non devi sottolineare troppo, e neppure troppo poco.

Per sottolineare puoi utilizzare un tuo "codice" personalizzato.

Per esempio:

- a. sottolineatura semplice _____
- b. sottolineatura doppia =====
- c. punto esclamativo per concetti importanti !
- d. cerchietto per parole chiave ○
- e. riga ondulata per frasi interessanti ma non essenziali ~~~~~

■ Nei tre brani che già conosci e che ritrovi alle pagg. 93, 94, e 95 (vedi dopo Quarta tappa), opera le sottolineature che ritieni opportune.

Quarta tappa:
il succo di limone

È il momento della **sintesi**.

Le informazioni più importanti, contenute nel brano letto e in eventuali didascalie o grafici, sono riassunte in breve.

Il grado della sintesi è strettamente personale: c'è chi preferisce **poche parole** che richiamano l'idea centrale (e costui potrà scriverle in margine al testo); in questo caso le frasi riassuntive assomiglieranno a titoli lunghi.

Altri invece preferiscono fare **riassunti** più ampi e completi: in questo caso è meglio utilizzare un quaderno.

In ogni caso però, le frasi non dovranno essere le stesse del libro, ma dovranno essere composte con parole proprie.



- Nei tre brani che conosci, scrivi accanto le parole o le frasi di sintesi oppure completa il riassunto finale.

Perché ci si dà la mano?

Pietro Vaccari
ESPERTO DI GEOGRAFIA UMANA

La stretta di mano è citata forse per la prima volta nel 1800 a.C. presso i Babilonesi! A Babilonia infatti per l'anno nuovo, che cadeva a fine marzo con l'equinozio di Primavera, il re doveva stringere la mano del dio Marduk, il più importante per i Babilonesi. Tale atto trasferiva per un altro anno l'autorità dal dio al re.

Questa cerimonia faceva parte dei dieci giorni di festeggiamenti del Capodanno Babilonese: una cerimonia per chiedere a Marduk abbondanti raccolti.

Quando gli Assiri conquistarono Babilonia il rituale fu mantenuto perché i vincitori volevano ingraziarsi un dio così potente.

Nel Medioevo invece la stretta di mano serviva a far vedere che non si avevano intenzioni bellicose né pugnali nascosti, perché ci si doveva togliere il guanto prima di stringere la mano a chi si voleva omaggiare.

“Specchio” n. 324 - 4 maggio 2002

SINTESI

Sintesi: *La stretta di mano è nata nel*
presso

....., *il cui re in occasione*

Gli Assiri in seguito

Nel Medioevo invece

Manguste, baby sitter a quattro zampe

Per sopravvivere nel deserto del Kalahari, in Africa meridionale, le suricate, delle piccole manguste, si riuniscono in gruppi dai 3 ai 25 individui, pronti ad aiutarsi a vicenda. Le comunità sembrano seguire regole precise, che ordinano ogni aspetto della vita, ad esempio chi può riprodursi e chi no. Quando i genitori vanno a caccia di insetti e di piccoli vertebrati, spesso i componenti del gruppo che non si riproducono proteggono i cuccioli degli altri da rapaci e sciacalli. Non potendo andare a caccia, secondo il biologo Tim Clutton-Brock e i suoi colleghi delle Università di Cambridge e Pretoria, le manguste che fanno da balia perdono molto peso. Gli studiosi sperano di svelare un mistero evolutivo: visto l'alto prezzo pagato, le baby sitter ricevono forse dalle altre manguste benefici nascosti per il loro altruismo?

“National Geographic”, n. 2, ottobre 1998



SINTESI

Le suricate sono che vivono

Durante i periodi di caccia, i piccoli vengono affidati a

..... . Queste “baby-sitter”

..... e gli studiosi si chiedono

Che tipi di memoria abbiamo?

Valentina Picazio da Caserta e altri lettori

La memoria può essere di breve durata, oppure permanere per anni e anni. La memoria a breve termine, detta anche memoria di lavoro, è una sorta di lista della spesa che viene dimenticata non appena ne abbiamo fatto uso. La memoria a breve termine ha una capacità di circa sei-sette elementi di informazione e questi possono essere le cose più diverse, dai diversi articoli di una lista della spesa alle singole cifre che costituiscono il numero di telefono di un conoscente.

Al di là di otto numeri, la maggior parte delle persone ha problemi e la memoria breve vacilla, a meno che il numero non venga ripetuto e formato più volte. Esso viene così "passato" a un diverso "magazzino", quello della memoria a lungo termine, cui affidiamo ricordi quali un episodio della nostra vita, il viso di una persona nota, l'apprendimento di concetti.

"Quark", n. 19, agosto 2002

SINTESI

La nostra memoria è di due tipi:

La prima ci permette di ricordare

La seconda invece è in grado di

Quinta tappa:
il momento
dell'elefante

È un momento importante: **con il ripasso** si fissano i concetti. Per ottenere un apprendimento saldo e duraturo, aiutiamo la memoria a fissare e ricordare più a lungo le informazioni e i contenuti ripetendoli, anche a distanza di tempo.

Normalmente una lezione da studiare è formata da più paragrafi, perciò occorre alla fine dello studio di ciascun paragrafo un momento conclusivo di ripasso.

Al termine dello studio poi:



1. Si **rileggono** tutte le **frasette di sintesi** (o i riassuntini) e si riguarda il libro per controllare di ricordare i dati e di saperli collegare in modo unitario.



2. Un risultato più approfondito (per esempio prima di un'interrogazione) si ottiene ripetendo **ad alta voce** con parole proprie il contenuto essenziale della lezione.



3. Un altro accorgimento efficace, soprattutto se i contenuti sono complessi o difficili da ricordare, segue la **regola del rinforzo**: a intervalli di tempo, si ripassa e si ripete ciò che occorre imparare.

Anche per questo non è bene accumulare troppe pagine da studiare tutte insieme.

ESERCIZI PER STUDIARE CON METODO

● Ti proponiamo ora alcune esercitazioni in cui potrai mettere alla prova le tue capacità di applicare il metodo di studio articolato nei diversi momenti che ti abbiamo presentato. Leggi i testi e svolgi gli esercizi.

Esercitazione 1. Dalla teoria alla pratica

Che studente sei?

Ascoltare e prendere appunti

Un metodo di studio efficace

○ Esercizi per studiare con metodo

a. Leggi il testo scorrendolo rapidamente.

L'importanza della voce



La voce è lo strumento più naturale, immediato e facile da usare per comunicare con gli altri.

È logico, dunque, che i primi sistemi di trasmissione elaborati dagli antichi si basassero su segnali sonori. Anche gli animali usano questo sistema: il lupo ulula per segnalare la sua presenza, il leone ruggisce per intimorire e ribadire che è il re della foresta, le scimmie urlano quando giocano, gli uccelli cantano

meravigliosamente per corteggiare e conquistare la compagna. Anche l'uomo comunica spontaneamente con la voce: nessuno insegna ai neonati a piangere per richiamare l'attenzione della mamma quando c'è qualcosa che non va, o a ridere per mostrare soddisfazione dopo un pasto o durante le coccole.

La superiorità dell'uomo sugli altri animali sta nell'aver affinato la tecnica al punto da riuscire a utilizzare la parola: non più suoni grezzi e generici per indicare un concetto ampio ("questa è casa mia, stai alla larga") o un sentimento di base ("ho fame", "sono

felice"), ma suoni articolati capaci di comunicare concetti precisi e dettagliati.

Quando la voce non era abbastanza potente o le gambe non erano abbastanza veloci per trasportare lontano il messaggio, l'uomo ha dovuto inventarsi degli strumenti per comunicare a distanza in modo rapido ed efficace, spinto da esigenze di sopravvivenza: per salvarsi e per procurarsi il cibo con minor fatica.



(G. Falciasecca - A. Vico, *Dal tam tam al telefonino*, Editoriale Scienza, Trieste 1997)

■ Rispondi alle domande.

- a. Qual è l'argomento principale? Scegli la frase che meglio lo esprime.
- La superiorità dell'uomo sugli animali.
 - La voce è un grande strumento di comunicazione-
 - La voce umana non basta per comunicare a distanza.
- b. Elenca gli esempi di "segnali" prodotti con la voce da animali e uomini.
-
- c. Scrivi un titolo per ognuno dei paragrafi.
-
- d. Scrivi una didascalia per le due figure.
-

b. Leggi velocemente, scorrendo con gli occhi il testo e notando le parole evidenziate, la figura, la didascalia.

Il robot sentinella

I laboratori di ricerca hanno annunciato in Giappone un nuovo robot che può essere controllato a distanza attraverso il telefono cellulare e, così, tenere sotto controllo la casa in assenza di chi ci abita.

Maron 1 può azionare riscaldamento ed elettrodomestici.



Frigo sotto controllo.

Si chiama Maron 1, pesa cinque chili, è alto circa 30 cm, si muove su due ruote e possiede numerose funzioni: una telecamera che può ruotare in tutte le direzioni, un telecomando per controllare varie apparecchiature di casa (elettrodomestici, riscaldamento...) e soprattutto un dispositivo di

comunicazione che gli permette di dialogare con i telefoni

cellulari. Basta chiamarlo e, tramite appositi comandi, chiedergli di muoversi in una certa

direzione per scattare qualche foto, azionare il condizionatore o far partire il videoregistratore.

Vivavoce. Volendo, può anche memorizzare una piantina della casa ed essere programmato per muoversi da solo avanti e indietro su un certo percorso. Come un cane da guardia che, invece di abbaiare, quando rileva un intruso suona l'allarme e avverte via telefono. E, quando la sicurezza non è un problema, Maron 1 può, molto più semplicemente, memorizzare anche una serie di numeri telefonici e funzionare come un vivavoce senza fili. ■

(“Focus”, marzo 2003)

■ Rispondi alle domande.

a. Come si chiama il nuovo robot?

b. È vero che viene azionato per mezzo del televisore?

c. È vero che è alto 30 cm e pesa 5 kg?

d. Ora leggi con attenzione il testo ed elenca tutte le azioni che il piccolo robot può compiere.

c. Leggi rapidamente il testo, scorrendolo.

L'invenzione della stampa

Intorno alla metà del XV secolo, dopo una lunga serie di tentativi compiuti in tutta Europa, un orefice della città tedesca di Magonza, Johann Gutenberg, riuscì a mettere a punto un **nuovo sistema di stampa** che rimase quasi invariato fino all'Ottocento.

Il procedimento era questo: si producevano tante matrici, cioè delle specie di **stampi in cuoio o in metallo**, una per ogni lettera dell'alfabeto o per ogni altro segno. Versando nella matrice una lega di piombo, stagno e antimONIO fusi si poteva ottenere un numero praticamente illimitato di **caratteri** (cioè lettere, cifre, segni di punteggiatura) **perfettamente uguali** l'uno all'altro, che si potevano comporre e scomporre, utilizzando più volte per formare i testi da stampare. Il nuovo sistema

fu detto stampa tipografica, cioè **stampa per mezzo dei tipi**, i caratteri mobili di metallo.

Gli operai di Magonza furono obbligati a mantenere segrete le tecniche di lavorazione, tuttavia **il nuovo procedimento si diffuse** rapidamente nelle altre città tedesche, in Francia, in Italia, dove sorsero molte tipografie.

Alla Cina spetta l'invenzione del più antico metodo di stampa, detto silografia (cioè scrittura sul legno), introdotto in Europa nel Duecento. Esso consisteva nell'incidere in rilievo immagini e parole su una tavola di legno, nell'inchiostrarla e nell'imprimerla proprio come un timbro, su carta o tessuto. La silografia presentava però alcuni inconvenienti: bastava, ad esempio, un solo errore per dover incidere di nuovo l'intera tavola da capo a fondo.

(Paolucci-Signorini, *Il Corso della Storia 2*, Zanichelli, Bologna 2002)

■ Ora leggi attentamente il testo, rispondi alle seguenti domande e completa le frasi.

a. Chi è stato a inventare i caratteri mobili?

b. È vero che visse in Olanda nel XVI secolo?

c. Prima di tutto si producevano tante matrici, cioè

In esse si versava una lega di metalli fusi, ottenendo così i

....., chiamati anche tipi

Tale tecnica di stampa fu così chiamata

d. Leggi velocemente il testo, scorrendo titolo, sottotitolo e parole in neretto e poi rispondi alle prime due domande.

L'energia del vento

In passato il vento è sempre stato sfruttato per alleviare la fatica dell'uomo o degli animali.

L'energia eolica (un nome che richiama il dio greco Eolo, il signore dei venti) catturata dalle pale dei mulini a vento è servita in **Mesopotamia**, ben 1600 anni prima di Cristo, per irrigare campi e giardini.

Nell'antica **Grecia** per macinare le olive e produrre l'olio, nell'**Olanda** medievale per prosciugare i terreni invasi dal mare, negli **Stati Uniti d'America** per pompare acqua da pozzi molto profondi. Solo recentemente si è pensato di ricavare elettricità dal vento: i primi aerogeneratori risalgono al 1904-1905 e vennero costruiti nelle vaste praterie americane, per dare energia elettrica ai ranch più sperduti. Nel periodo tra le due guerre mondiali la tecnologia si

affinò notevolmente, e sempre negli Usa furono costruiti parecchi impianti di piccole dimensioni (40-80 kilowatt), ma già capaci di dare elettricità a un palazzo con una cinquantina di alloggi.

In **Europa**, la nazione più avanzata sul fronte dell'energia eolica fu la **Danimarca**: con generatori di media potenza era riuscita a soddisfare oltre il 30% del fabbisogno nazionale di energia elettrica. E poi? Poi venne l'era del petrolio e dei combustibili fossili a prezzi stracciati che, a partire dagli anni Quaranta, promettevano energia illimitata per tutti i gusti. Così buona parte di tali impianti, nonostante il buon rendimento, venne abbandonata.

(A. Vico, *Dal fuoco all'atomo*, Editoriale Scienza, Trieste 1999)

- a. Qual è l'argomento trattato?
- b. Si tratta:
- di un elenco di Paesi in cui oggi viene usata questa forma di energia
 - di una carrellata storica sull'uso dell'energia del vento
 - della spiegazione di come funziona una centrale eolica

Ora rileggi attentamente il testo e completa poi le frasi.

- c. L'energia eolica veniva usata già nel 1600 a.C.
- d. Gli antichi Greci se ne servivano per,
gli Olandesi medievali per, i pionieri
americani per
- e. Dal 1904 negli Usa si pensò di trasformare
- f. Il Paese europeo più avanzato in questa forma di energia fu
- g. Poi l'energia eolica venne abbandonata a causa dell'uso di

e. Leggi attentamente il testo e i box, sottolineando le idee chiave, per rispondere poi alle seguenti domande.

Non sbattetela via!

INDOVINATE UN PO':

quante volte si può riciclare l'alluminio?

- A) Mai
- B) Solo una volta
- C) Sempre

Prima che una bibita in lattina arrivi al negozio... prima che contenga un bibita... prima che diventi una lattina è parte della Terra!

Le lattine per le bibite sono fatte di alluminio, un metallo molto importante per noi.

Con l'alluminio non si fanno solo lattine, ma anche aeroplani, automobili, biciclette e molti altri

oggetti per la casa.

Nel sottosuolo si trova ancora l'alluminio, ma questo tesoro sepolto non durerà in eterno se continuiamo a estrarlo. Ecco perché dobbiamo cercare nel limite del possibile di conservarlo, invece di gettarlo via.

Il modo migliore per preservarlo è riciclarlo usandolo più e più volte.

SAPEVATE CHE...

- Noi usiamo sessantacinque miliardi di lattine di alluminio ogni anno! E potremmo riciclarle tutte!
- Ecco come avviene il processo di riciclaggio: le lattine per le bibite e altri prodotti in alluminio, come i contenitori di cibo per gatti e i fogli di alluminio per alimenti, vengono raccolti e

spediti in fabbriche dove sono frantumati in piccole scaglie di metallo, quindi fusi e trasformati in solide lamine di alluminio.

- Esse vengono poi pressate in sottili fogli di alluminio e vendute così ai fabbricanti di lattine... che ne ricavano nuove lattine.
- Non vi è alcun limite al

numero delle volte che l'alluminio può venire fuso e riusato.

- Il riciclaggio risparmia sia energia sia alluminio. Per esempio l'energia che risparmiata riciclando una sola lattina potrebbe tenere acceso il vostro televisore per tre ore!

(50 cose semplici che i ragazzi possono fare per salvare la Terra, Sperling & Kupfer, Milano 1993)

a. Che cosa si fabbrica con l'alluminio?

.....

b. Perché bisogna riciclare l'alluminio?

.....

c. Quante lattine si usano in un anno?

.....

d. Elenca le fasi del processo di riciclaggio.

.....

e. Per quante volte si può riciclare l'alluminio?

.....

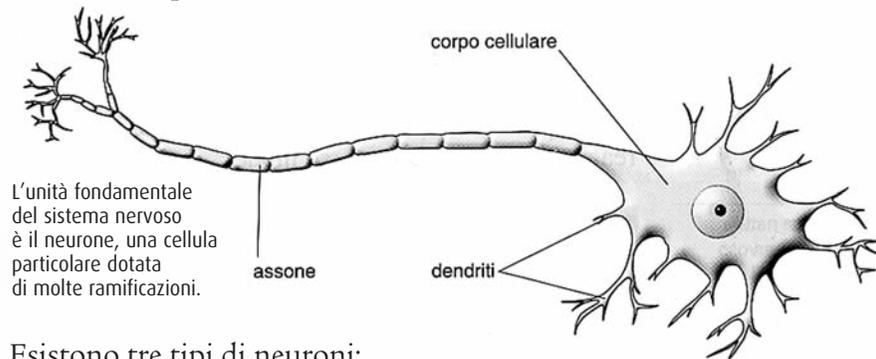
f.

■ La trasmissione dell'impulso nervoso

Le cellule nervose. Il sistema nervoso è costituito da cellule molto particolari che si chiamano **neuroni**. Come puoi vedere dal disegno in FIGURA, un neurone ha diversi prolungamenti che si diramano a partire dalla zona centrale, detta **corpo cellulare**, tramite i quali le informazioni vengono trasmesse da una cellula all'altra.

Da una parte si trovano molti prolungamenti brevi, chiamati **dendriti**, dall'altra un unico prolungamento molto lungo, detto **assone**, che può misurare fino a un metro: un vero record tra le cellule!

L'assone di alcuni neuroni è ricoperto da una guaina, costituita da un materiale chiamato **mielina**, che ha lo scopo di accelerare la propagazione dell'impulso nervoso.



Esistono tre tipi di neuroni:

- **i neuroni sensori**, che trasmettono le informazioni prodotte dagli stimoli esterni;
- **i neuroni motori**, che trasmettono gli impulsi che provengono dal sistema nervoso centrale ai vari organi periferici;
- **i neuroni di associazione**, che collegano i neuroni sensori a quelli motori.

(B. Gatti Scacchetti, *Osservare per conoscere*, Bruno Mondadori, Milano 2000)

■ Scorri il testo. Scrivi poi un sottotitolo che accompagni il titolo "La trasmissione dell'impulso nervoso" e spieghi il contenuto del paragrafo.

.....

.....

.....

■ Leggi attentamente il testo, sottolineando le parole e le frasi più importanti. Fai poi uno *sche-
ma* (o se preferisci un brevissimo riassunto) *del paragrafo*, che contenga le informazioni essen-
ziali.

.....

.....

.....

g. Leggi il testo, scorrendolo velocemente.

Poi rileggilo e sottolinea nel testo le notizie più importanti, relative alle tre città greche nominate e scrivi in margine un *titoletto*.

Città greche in Campania

Lo straordinario complesso archeologico di **Paestum** (Salerno) è una sorta di simbolo della **presenza greca** in Campania e ha giustamente raggiunto una fama mondiale. In realtà, la colonia greca si chiamava **Posidonia**, mentre il nome di **Paestum** è quello imposto dai Romani conquistatori. Fondata dai Sibariti nel VII secolo a.C., la città mostra oggi intatte le mura di cinta che racchiudono l'area monumentale comprendente il tempio di Nettuno, quello di Cerere, il tempio italico, la basilica, il foro, le terme, l'anfiteatro, oltre a case di abitazione e a tutto il complesso urbano di epoca romana.

Pur inimitabile nel suo genere, **Paestum** non è l'unica testimonianza monumentale lasciata dai Greci nella regione: la città italica di **Velia** (Salerno) fu colonizzata dai Focei, che le diedero il nome di **Elea**. La sua porta Rosa (IV secolo a.C.) è il primo esempio conosciuto di arco a

tutto sesto, ma i suoi resti comprendono anche tratti delle mura, la zona del porto, case, terme, un tempio del V secolo a.C. e un teatro.

A Cuma (Napoli) i Greci crearono nell'VIII secolo a.C. una delle loro più antiche basi commerciali in Italia, realizzando l'acropoli, con i templi di Apollo e di Giove, sulla sommità del monte. Successivamente la città divenne sannitica, prima, e romana poi, dotata, al solito, di terme, foro e tempio. Particolarmente suggestivo è l'antro della **Sibilla Cumana**, dove la famosa sacerdotessa dava le sue profezie.

Il tempio di Nettuno a Paestum (V sec. a.C. ca.).



(La memoria e il passato, Le regioni italiane, Garzanti, Milano 2001)

■ Completa ora le frasi.

- Il vero nome di Paestum era
- La testimonianza più importante e originale di Velia è
- Il luogo più famoso e suggestivo di Cuma è

■ Dopo aver riletto attentamente il testo, fai un breve *riassunto* che contenga le informazioni essenziali.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4 ORIENTAMENTO E CONOSCENZA DI SÉ



Le attività proposte costituiscono una continuazione e un approfondimento di quelle presenti nel Quaderno 1, ma non presuppongono lo svolgimento della sezione "Accoglienza e conoscenza di sé 1".

Le schede si propongono di:

- migliorare la consapevolezza dei rapporti con i compagni e dei problemi scolastici;
- sviluppare la conoscenza della propria personalità;
- riflettere criticamente sui comportamenti sociali e sulla conoscenza del proprio ambiente.

Il percorso triennale di "Orientamento" offre una serie di opportunità per maturare la consapevolezza di sé, degli altri, delle scelte personali e scolastiche.

■ A SCUOLA p. 106

Esercitazione 1 Le regole della scuola p. 106

Esercitazione 2 C'è un problema a scuola p. 108

■ TRA COMPAGNI p. 109

Esercitazione 1 Indovina chi è p. 109

Esercitazione 2 Maschi e femmine p. 110

Esercitazione 3 Una corda. Il lavoro di gruppo p. 111

Esercitazione 4 L'angolo della posta p. 112

Esercitazione 5 Candidati a leader p. 114

■ CONOSCO ME STESSO p. 115

Esercitazione 1 Un oggetto prezioso p. 115

Esercitazione 2 Incantesimi e malefici p. 116

Esercitazione 3 Le mie paure p. 118

Esercitazione 4 Tre cose da salvare p. 120

Esercitazione 5 Su il sipario p. 121

■ IL MIO COMPORTAMENTO p. 122

Esercitazione 1 Scene familiari p. 122

Esercitazione 2 Mi piace... sono bravo a... p. 123

Esercitazione 3 Che tipo sono? p. 125

■ L'AMBIENTE IN CUI VIVO p. 127

Esercitazione 1 Spazi caldi e freddi p. 127

Esercitazione 2 Conosci il tuo ambiente? p. 128

A SCUOLA

In ogni scuola vi è un regolamento scritto che disciplina la vita in comune e stabilisce alcune norme a cui ubbidire. A scuola poi vi sono tante altre regole, usanze e consuetudini non scritte, che vengono trasmesse e tramandate dalle persone che ci vivono.

Esercitazione 1. Le regole della scuola

A scuola

Tra compagni

Conosco me stesso

Il mio comportamento

L'ambiente in cui vivo

■ Ti verranno prospettate alcune situazioni, di natura diversa: per ognuna dovrai decidere quale sarebbe il tuo comportamento.

SITUAZIONI	DOMANDE	RISPOSTE
Sei arrivato in ritardo e le lezioni sono tutte iniziate.	Che cosa devi fare?
Sei stato assente per sette giorni.	Che cosa devi fare?
Hai dimenticato a casa la giustificazione di un'assenza.	Che cosa farai?
Hai perso il libretto delle giustificazioni.	A chi ti rivolgi?
Hai preso una nota sul diario.	Che cosa devi fare?
Ti hanno messo una nota sul registro di classe.	Che cosa fai?
La professoressa ha scoperto che hai falsificato una firma sul diario.	Che cosa succederà?
Sei in crisi, ti è passata la voglia di studiare e cominciano a fioccare i brutti voti.	Con chi ne parli?



SITUAZIONI

DOMANDE

RISPOSTE

C'è sciopero degli insegnanti e nessuno dei tuoi docenti è presente a scuola.

Che cosa fai?

.....

Un insegnante "carica" la classe di compiti, in modo esagerato.

Che cosa si può fare?

.....

Sei solo ed emarginato in classe.

Che cosa puoi fare?

.....

Ti senti veramente molto male durante una lezione.

Che cosa fai?

.....

Non riesci, in molte materie, a svolgere da solo i compiti a casa.

A chi ne parli?

.....

Inavvertitamente, hai rotto un'ampollina del laboratorio di scienze.

Come ti comporti?

.....

Non puoi svolgere l'attività di educazione fisica.

Che cosa devi fare?

.....

Sei riconoscente verso un insegnante che ti ha aiutato, e vorresti fargli un regalo.

Che cosa fai?

.....

Hai subito un torto, un'ingiustizia da un insegnante e vorresti protestare.

Che cosa puoi fare?

.....

Hai visto alcuni ragazzi "bulli" che maltrattavano un ragazzino nei bagni.

Che cosa fai?

.....

■ Si prendono infine in esame le diverse situazioni e si confrontano le risposte, decidendo quale è la più adeguata.

Esercitazione 2. C'è un problema a scuola

○ A scuola

Tra compagni

Conosco me stesso

Il mio comportamento

L'ambiente in cui vivo

Nella tua esperienza scolastica, ti sarà capitato di vivere situazioni che ti hanno creato difficoltà e problemi e di assistere o partecipare a quelle di altri compagni.

■ Leggi i due esempi, tratti da romanzi i cui protagonisti sono dei ragazzi.

C'era un prepotente nella classe di Peter; si chiamava Barry Tamerlane. Non aveva l'aria da prepotente. Non era di quelli sempre tutti sporchi; non aveva la faccia brutta e neppure lo sguardo da far paura o le croste sopra le dita, e non girava armato.

Peter era giunto alla conclusione che il successo di Barry aveva due spiegazioni. La prima era che Barry sembrava capace di ridurre al minimo i tempi tra il volere una cosa e l'ottenerla.

Se in classe gli serviva una matita, si voltava e "prendevo in prestito" quella di un compagno. La seconda ragione del successo di Tamerlane era che di lui avevamo tutti paura.

I. McEwan, *L'inventore di sogni*, Einaudi

La prof di italiano entrò con passo marziale, diede uno sguardo intorno, fissò gli occhi su un angolo in fondo all'aula, poi si sedette e aprì il registro.

Era alta, diritta, energica, con i fianchi larghi e un grosso sedere che, quando camminava spedita, ballonzolava su e giù come se fosse di gomma.

«Da oggi avrete un nuovo compagno» disse «è straniero ma capisce abbastanza bene la nostra lingua. Si chiama Luis. Cercate di farlo sentire a suo agio. Luis resterà con noi per un breve periodo, perché è un nomade. Sapete cosa significa?»

G. Quarzo - A. Vivarelli, *Amico di un altro pianeta*, Einaudi

■ Ora prova tu a scrivere sul tuo quaderno un episodio di vita scolastica che presenti un problema.

Non è necessario che la storia sia conclusa.

È sufficiente, come negli esempi che hai letto, che venga presentata una situazione.

Che cosa farei io?

Può trattarsi di una situazione che hai vissuto direttamente, oppure puoi ispirarti a fatti a cui hai assistito.

Concludi specificando che cosa faresti in quella determinata situazione.

I testi vengono letti e tutti possono commentarli ed esprimere la loro opinione.

TRA COMPAGNI

- Stabilire un rapporto sereno con i compagni non è sempre facile e richiede impegno e disponibilità al confronto e alle mediazioni. Le attività che seguono sono un invito a riflettere sul tuo rapporto con i compagni per renderlo più soddisfacente.

Esercitazione 1. Indovina chi è

A scuola

Tra compagni

Conosco me stesso

Il mio comportamento

L'ambiente in cui vivo

- Sapresti scrivere un **autoritratto segreto** e indovinare quelli dei tuoi compagni?

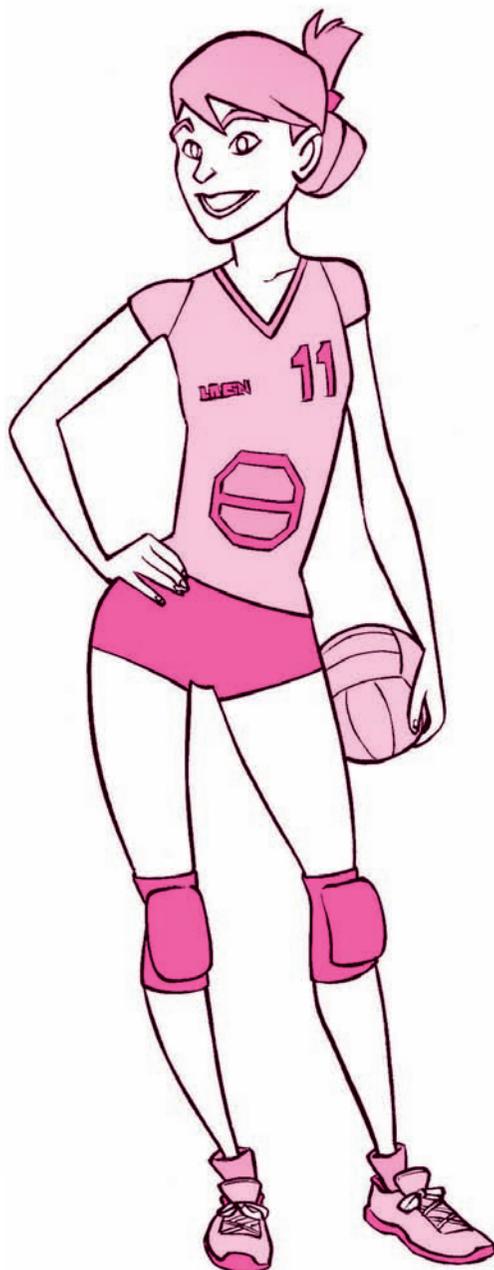
Prendi un foglio e in 10 minuti di tempo scrivi, senza dire il tuo nome, una presentazione di te stesso che contenga (in 5-10 righe al massimo):

- un accenno ad almeno una caratteristica fisica;
- un accenno ad almeno un tratto del carattere;
- un accenno a preferenze e interessi personali.

*Ho per capelli fili d'oro,
corpo snello e proporzionato.*

*So ascoltare
le confidenze degli altri
e ridere in compagnia.*

*Amo la pallavolo
e le scarpette da ballo.*



- I fogli vengono quindi raccolti e mescolati. L'insegnante li legge ad alta voce uno alla volta e tutti cercano di riconoscere a chi appartiene l'autoritratto.

Esercitazione 2. Maschi e femmine

A scuola

Tra compagni

Conosco me stesso

Il mio comportamento

L'ambiente in cui vivo

Le differenze tra femmine e maschi non si limitano a quelle evidenti, di tipo corporeo (fisiologico). Per cultura, per educazione, per mentalità, le differenze sono spesso marcate e accentuate con l'avanzare dell'età.

Quali sono secondo voi le reali differenze tra maschi e femmine?

E, secondo il vostro giudizio, ciascuna di esse è giusta e comprensibile o non dovrebbe esistere?

■ La classe si divide in gruppi di tre o quattro persone, tutte dello stesso sesso.

Ciascun gruppo compila la tabella seguente.

I risultati emersi verranno messi in comune e discussi in un confronto collettivo.

SITUAZIONE	QUALI DIFFERENZE NOTI TRA MASCHI E FEMMINE?	È NORMALE E GIUSTA QUESTA DIFFERENZA, SECONDO TE?
Nei giochi
A scuola
In palestra
Nel vestire
In famiglia
Nel tempo libero e fuori casa
Nel lavoro

Esercitazione 3. Una corda. Il lavoro di gruppo

A scuola

○ Tra compagni

Conosco me stesso

Il mio comportamento

L'ambiente in cui vivo

■ Quanti possibili usi riesci a immaginare di una corda della lunghezza, diciamo, di un paio di metri?

- Prova da solo a pensarne alcuni.
- L'insegnante divide la classe in gruppetti di tre-quattro persone che insieme scriveranno su un foglio tutti gli usi della corda che riescono a escogitare. Essi avranno 15 minuti di tempo.
- Dopo un quarto d'ora, ci si riunisce nel gruppo-classe e ciascuno elencherà gli usi che ha immaginato.

Al termine, ognuno risponderà alle seguenti domande.

- C'è stato un contributo quantitativo e creativo nel passaggio dal lavoro individuale al piccolo gruppo, al gruppo-classe?
- Lavorando nel gruppetto, ciascuno di voi si è sentito stimolato e spinto a trovare nuove idee?
- Nel gruppetto di lavoro si è creato un clima di collaborazione?

■ Ora ciascuno riflette sui seguenti quesiti e compila il questionario.

1. Quali sono le doti e le virtù di un ideale compagno di scuola?

.....
.....

2. Ti piace lavorare in gruppo?

.....
Perché?

3. Quando lavori con alcuni compagni, vai d'accordo con loro o trovi difficoltà?

.....

4. Lavori bene in gruppo solo se i compagni te li sceglie tu?

.....

5. Lavori meglio con i maschi o con le femmine?

.....



6. Quando si lavora in gruppo, tutti a modo loro collaborano o c'è sempre qualcuno che fatica per tutti?

.....

7. Ci sono lavori adatti per essere svolti in gruppo e altri no? Quali?

.....

8. Sapresti elencare gli atteggiamenti giusti per lavorare bene in gruppo?

.....

E quelli negativi?

.....

Dopo aver compilato il questionario, la classe si può confrontare in una discussione durante la quale si definisce se si è favorevoli al lavoro di gruppo, in che misura e a quali condizioni.

Esercitazione 4. L'angolo della posta

A scuola

○ Tra compagni

Conosco me stesso

Il mio comportamento

L'ambiente in cui vivo

■ Sei stato incaricato – insieme a un compagno/a – di curare per il giornalino scolastico una rubrica di posta, alla quale tutti possono rivolgersi ponendo problemi e chiedendo consigli sull'atteggiamento migliore da tenere, per affrontarli meglio.

Le risposte, seguendo lo stile e il linguaggio del giornale, dovranno essere stringate e molto concrete, secondo le aspettative dei lettori.

Ecco le lettere pubblicate nella rubrica del mese.

Caro giornalino,
è la seconda tavoletta di nocciolato che ho fatto fuori oggi pomeriggio e sarà l'ultima (promesso). Sì, perché la bilancia - quella maledetta - ce l'ha proprio con me!
Per non parlare dei pantaloni nuovi che non c'è verso di abbottonare senza sentirsi strizzare tutta come un dentifricio nel tubetto.
Sono disperata. Cosa posso fare per non essere più una "cicciona"? Aiuto!

Debora

Caro giornalino,
ho appena litigato con i miei vecchi e mi sono chiuso in camera.
Almeno qui nessuno mi scoccia.
Possibile che non lo capiscano che sono grande? E poi, quante volte li ho pregati in ginocchio di non chiamarmi più Pinuccio?
Forse, se scappassi di casa in autostop, lo capirebbero che non devono più trattarmi come un bamboccio. Non so come fare.
Ma così non si può più andare avanti. S.O.S.
Joe (Giuseppe)

Caro giornalino,
uffa, uffa e ancora uffa!
Ecco la parola giusta per una giornata come questa.
Piove da ieri sera, ho un sacco di compiti da fare - e non ne ho nessuna voglia! - e per giunta ho litigato con le mie amiche, quelle smorfiose.
La televisione è una pizza quattro stagioni e non so proprio come fare.
Chi mi dà un'idea?

Michela

Caro giornalino,
ho una domanda da fare e non so a chi farla: è una colpa così grave essere alti 1.50 e portare gli occhiali e la macchinetta per i denti?
In questa nuova scuola - che detesto con tutte le mie forze - pare proprio di sì. Castorino e Quattrocchi sono i nomignoli più gentili che usano i miei compagni per chiamarmi, se proprio devono farlo.
Possibile che nessuno mi capisca?
Forse potete aiutarmi, visto che non so dove sbattere la testa.
Aspetto un aiuto urgente.

Luca

Esercitazione 5. Candidati a leader

A scuola

○ Tra compagni

Conosco me stesso

Il mio comportamento

L'ambiente in cui vivo

■ Scegli tra i compagni il candidato che ritieni più adatto per ciascuna attività. Compila la tabella, facendo attenzione a riferire il tuo pensiero e le tue convinzioni personali, senza lasciarti influenzare troppo da ricatti di tipo affettivo.

Infine, ciascuno leggerà il nome dei propri candidati.

	CANDIDATI (1 O 2)	PERCHÉ? (QUALI DOTI E CAPACITÀ GLI RICONOSCI?)	QUANTI MI HANNO SCELTO?
SETTORI Qualcuno che guidi una discussione in classe
Qualcuno che spieghi agli altri un argomento non capito
Qualcuno che parli ai professori a nome di tutta la classe
Qualcuno che organizzi la gita di classe o una festa per tutti
Qualcuno che intrattenga tutti durante la gita
Qualcuno che faccia il capoclasse quando il professore si allontana
Qualcuno con cui praticare uno sport
Qualcuno con cui costruire qualcosa manualmente
Qualcuno con cui parlare di un problema personale

1. **Sei stato scelto?** Per quale ruolo? Quali doti pensi ti riconoscano i compagni che ti hanno scelto?

2. **Non sei stato scelto o sei stato scelto poco?** Quali sono i motivi per cui non sei stato scelto? Pensi che il tuo comportamento influisca su questo fatto? Pensi di poterlo modificare?

CONOSCO ME STESSO

Ciascuno crede di conoscersi bene, ma in realtà l'immagine che abbiamo di noi stessi è spesso sfocata e parziale. Le attività che seguono sono uno stimolo ad approfondire la conoscenza di te stesso.

Esercitazione 1. Un oggetto prezioso

A scuola

Tra compagni

Conosco me stesso

Il mio comportamento

L'ambiente in cui vivo

■ Ciascuno, a casa propria, dovrà scegliere un oggetto che ha un valore affettivo particolarmente intenso. Potrà essere un oggetto legato ai ricordi d'infanzia così come, al contrario, qualcosa di recente. Se le dimensioni dell'oggetto lo consentono, lo porterete a scuola. Altrimenti ne farete un disegno e consegnerete il foglio.

- Gli oggetti che ciascuno ha portato (o i fogli con il disegno) vengono appoggiati sulla cattedra.
- L'insegnante ne sceglierà uno per volta.
- Il proprietario si ricongiungerà con il proprio "tesoro" e racconterà ai compagni di che cosa si tratta, spiegando i motivi che l'hanno spinto a sceglierlo. L'insegnante e i compagni sono liberi di fare domande.

■ Alcune domande stimolo per raccontare.

- Chi te l'ha regalato o comprato?

.....

- Quando?

.....

- Perché ci sei tanto affezionato?

.....

- C'è un episodio che riguarda questo oggetto e che sia interessante da riferire?

.....

- C'è qualche persona a cui affideresti o regaleresti il tuo "tesoro"?

.....

- A quali condizioni ti separeresti da esso?

.....



Esercitazione 2. Incantesimi e malefici

A scuola

Tra compagni

Conosco me stesso

Il mio comportamento

L'ambiente in cui vivo

■ L'attività è divisa in due parti: una positiva, l'altra negativa.

Nella prima parte dovrai immaginare che una fata decida di esaudire per te tre (e solo tre) desideri.

Al contrario, una vecchia strega cattiva ti lancerà addosso tre malefici, che realizzeranno tre cose che tu temi moltissimo.

Dopo averli decisi e scritti nell'apposito spazio, dovrai spiegare meglio la scelta, precisando il motivo per cui hai selezionato quei tre incantesimi e quelle tre stregonerie.

1.
.....
.....
2.
.....
.....
3.
.....
.....



- a.
.....
.....
- b.
.....
.....
- c.
.....
.....

■ Spiega le tue scelte, precisandole e arricchendole di particolari e di commenti.

1.

.....

.....

.....

.....

2.

.....

.....

.....

.....

3.

.....

.....

.....

.....

a.

.....

.....

.....

.....

b.

.....

.....

.....

.....

c.

.....

.....

.....

.....

■ Ciascuno legge agli altri la propria scheda con le motivazioni.

Esercitazione 3. Le mie paure

A scuola

Tra compagni

Conosco me stesso

Il mio comportamento

L'ambiente in cui vivo

■ Ti proponiamo di pensare alle tue paure e di analizzarle, insieme ai tuoi compagni.

1. LE PAROLE DELLA PAURA

Prendiamo l'avvio da una lista – che ti chiediamo di completare – di “parole che fanno paura”.

■ Leggi le parole qui contenute e prova ad aggiungerne altre che corrispondono a fatti diversi, grandi o piccoli, che ti fanno paura.



■ Quali sono le tue parole della paura? Riportane tre:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. LE PAURE DI TUTTI I GIORNI

Ci sono anche altre paure più “quotidiane”, ma non per questo meno importanti per ciascuno di noi.

Per esempio:

- la paura di sbagliare un compito;
- la paura di perdersi in un luogo sconosciuto;
- la paura di essere punito;
- la paura di essere ricoverato in ospedale;
- ...

■ Quali sono le paure che hai sperimentato direttamente e che porti con te?

.....
.....

■ Tornando indietro con la memoria, racconta in breve un episodio, completando il testo seguente.

La volta che ho avuto più paura è stato quando

.....
.....
.....

3. LE PAURE PIÙ SEGRETE E IRRAZIONALI

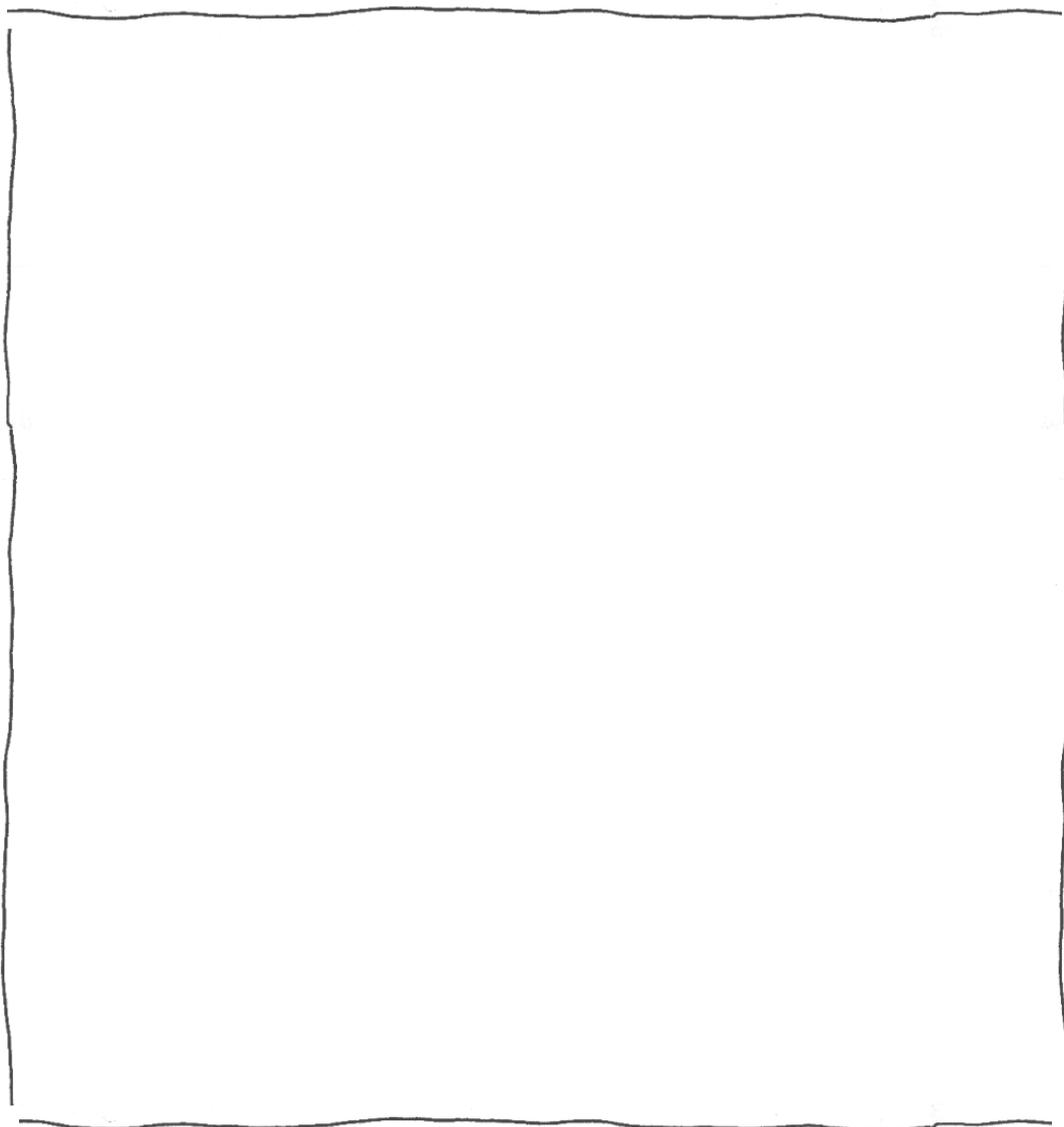
Si chiamano "fobie" quelle paure, di cui a volte ci vergogniamo un po', che spesso non hanno un fondamento razionale.

C'è chi ha paura di rimanere bloccato in ascensore o in galleria. Chi ha il terrore dei serpenti o dei topi...

■ Qual è la tua fobia?

■ Con uno schizzo, rappresenta qui la tua "fobia".

Al termine, ciascuno presenterà il suo schizzo e spiegherà la propria scelta.



■ Con i compagni, puoi confrontare le tue opinioni sul tema:

Le paure: come fare per affrontarle meglio?

Esercitazione 4. Tre cose da salvare

A scuola

Tra compagni

Conosco me stesso

Il mio comportamento

L'ambiente in cui vivo



...Ci colleghiamo ora con la zona della spaventosa alluvione, che ha provocato ingenti danni e messo in pericolo la vita di molte persone che si sono rifugiate sui tetti e attendono di essere messe in salvo. Gli elicotteri sono giunti sul posto e sono cominciate le operazioni di salvataggio. A ognuno è consentito di portare con sé solo tre cose e nient'altro...

■ Immagina di trovarti in tale situazione: quando toccherà a te essere tratto in salvo dall'elicottero, potrai portare con te solo **tre oggetti** nel baule di salvataggio (indipendentemente dalla loro dimensione). Che cosa sceglieresti?

■ Per rendere più facile la tua scelta, compila una lista di cose diverse che ti sono utili nella vita quotidiana, per rispondere ai bisogni materiali e vivere bene.

■ Che cosa metti nel baule?
Dalla lista precedente scegli tre oggetti e motiva la scelta.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

1° oggetto:
perché

2° oggetto:
perché

3° oggetto:
perché

■ Ciascuno presenta ad alta voce gli oggetti scelti e le motivazioni.

Esercitazione 5. Su il sipario

A scuola

Tra compagni

Conosco me stesso

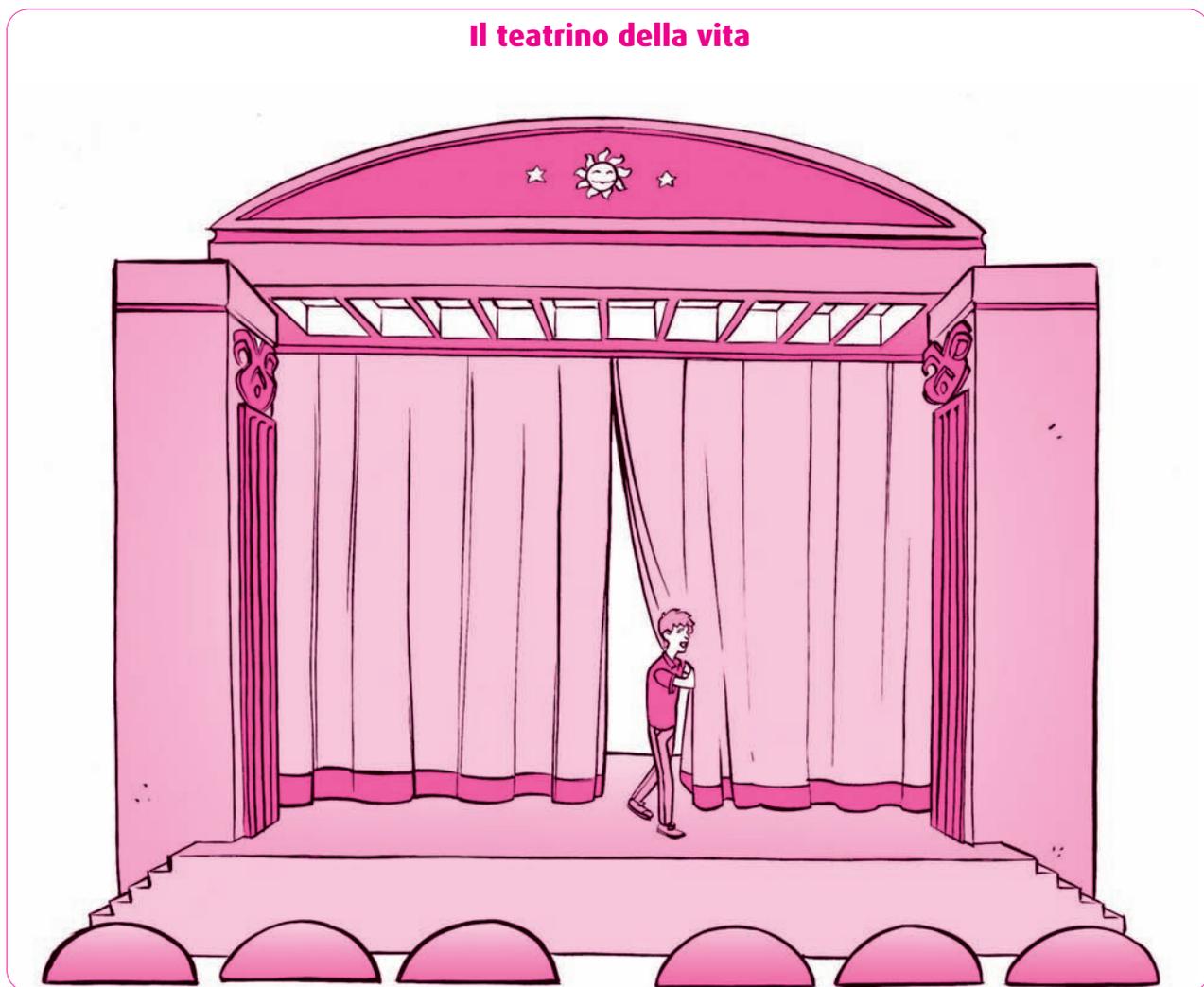
Il mio comportamento

L'ambiente in cui vivo

Ti capita a volte di immaginare te stesso nel futuro? Come ti vedi? Senza andare dalla chiromante a farti leggere la mano, ti invitiamo a pensare al tuo futuro. Cerca di riferirti a cose e situazioni concrete, come se la vita fosse il palcoscenico di un teatro. Per esempio, potresti immaginarti come un importante uomo d'affari o come la disegnatrice di una casa di moda. Oppure...

■ Esprimi ciò che immagini con brevi frasi e con disegni.

Il teatrino della vita



■ Ciascuno può presentare il frutto della sua immaginazione e confrontarlo con quello dei compagni.

IL MIO COMPORAMENTO

Prendere coscienza dei propri comportamenti sociali e imparare a riconoscere i propri interessi e le proprie caratteristiche aiuta a migliorare il rapporto con se stessi e con gli altri.

Esercitazione 1. Scene familiari

A scuola

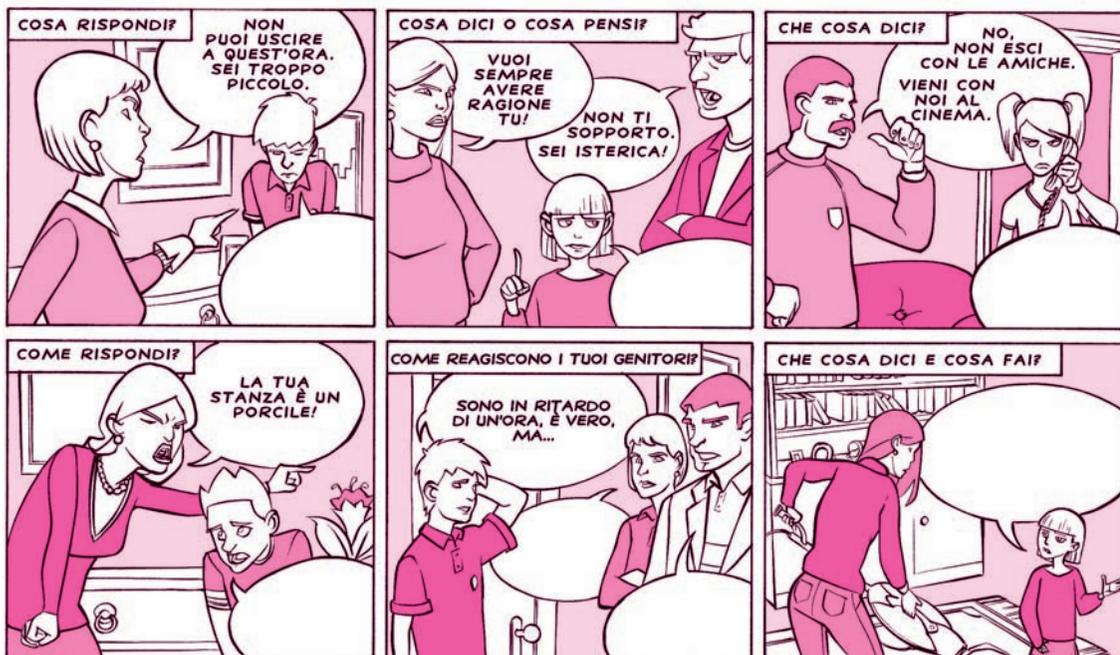
Tra compagni

Conosco me stesso

Il mio comportamento

L'ambiente in cui vivo

- Trovi di seguito alcune vignette che riguardano la vita familiare. Non far caso se il personaggio è un maschio o una femmina. Completa le vignette e poi traccia un profilo di te stesso come figlio.



- In base alle risposte, rifletti sulla tua vita familiare e su di te come figlio e scrivi alcune righe per definire il tuo comportamento e il rapporto con i tuoi genitori.

.....

.....

.....

.....

.....

- Ognuno potrà leggere il suo "profilo di figlio" alla classe.

Esercitazione 2. Mi piace... sono bravo a...

A scuola

Tra compagni

Conosco me stesso

Il mio comportamento

L'ambiente in cui vivo

Ti sei mai soffermato su ciò che ti piace fare?

Quel che ti proponiamo è di mettere a fuoco i **tuoi interessi** ripensando alle attività che ami svolgere e praticare.

■ Rispondi al **questionario**, attribuisce a ciascuna delle attività indicate un punteggio da 1 a 5, secondo il piacere e l'interesse che suscitano in te, e colora i quadratini da 1 a 5.

1 = poco o nulla

2 = poco

3 = abbastanza

4 = molto

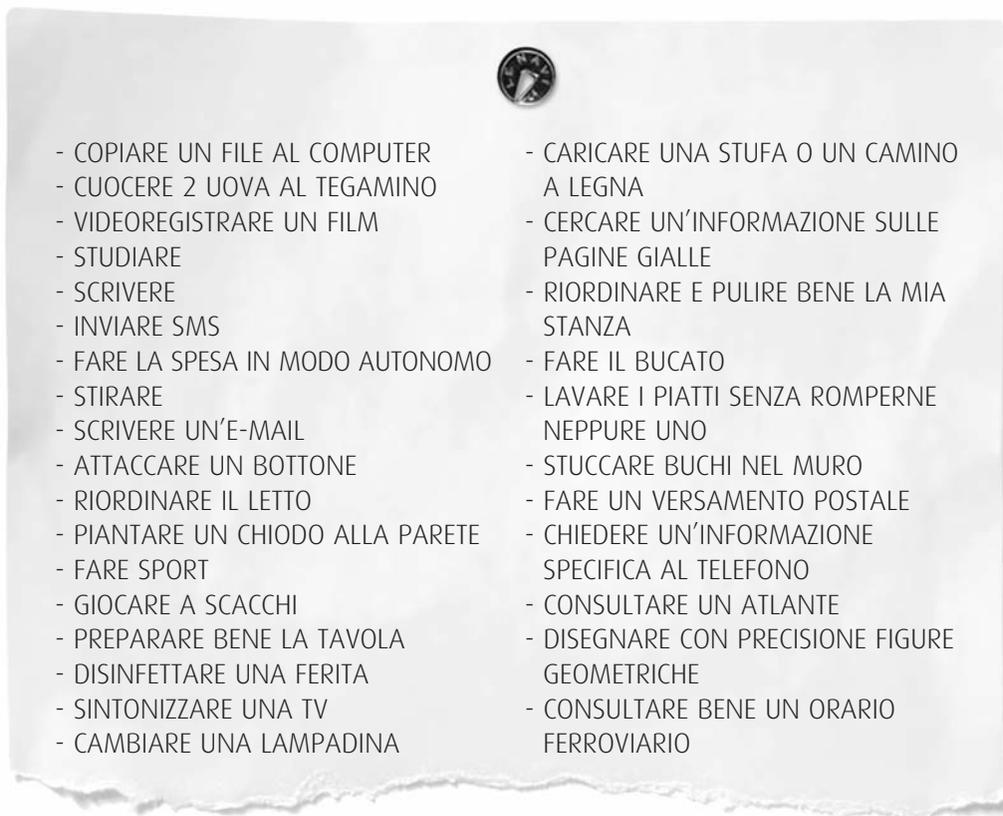
5 = moltissimo

- | | | | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1. Ascoltare musica con il walkman | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. Praticare uno sport | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Tenere un diario segreto | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Cantare in gruppo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. Risolvere giochi di parole e cruciverba | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. Fare collezioni (modellini o altro) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. Fare schizzi o ghirigori mentre ascolti | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. Leggere un racconto giallo o di paura | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. Passeggiare guardando le vetrine | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. Fare fotografie | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 11. Navigare su Internet | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 12. Leggere fumetti o libri sdraiati sul divano | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 13. Smontare oggetti per vedere come funzionano | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 14. Andare al circo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 15. Divertirsi con i giochi di prestigio | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 16. Andare al cinema | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 17. Girellare in un grande supermercato | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 18. Guardare la TV, passando da un canale all'altro | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 19. Mangiare dolci | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 20. Raccontare barzellette | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 21. Sfogliare riviste con molte fotografie | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 22. Giocare ai videogame | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 23. Imparare parole straniere | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 24. Disegnare o dipingere | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 25. Correre in un parco | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

■ Ora che hai fatto “mente locale” sui tuoi gusti e interessi, prova a fare il punto anche sulle tue **capacità**.

Che cosa sai fare? In che cosa ti senti abbastanza bravo o molto bravo?

■ Evidenzia con un colore, scegliendo nella lista.



■ Nello spazio sottostante, scrivi le quattro attività che maggiormente ti piace fare e quelle in cui ti senti veramente bravo.

Mi piace...

.....
.....

Sono bravo a...

.....
.....

■ Confronta le tue scelte con quelle dei tuoi compagni e rifletti.

- Sono soddisfatto dei miei interessi? E delle mie capacità?
- Quali altri interessi mi piacerebbe coltivare?
- Che cosa vorrei imparare a fare?



Esercitazione 3. Che tipo sono?

A scuola

Tra compagni

Conosco me stesso

Il mio comportamento

L'ambiente in cui vivo

■ Per cercare di definire meglio che tipo sei e per riflettere sull'idea che hai di te stesso, ti proponiamo di compilare il questionario seguendo le istruzioni.

Sono elencate qualità di tipo opposto: tu dovrai decidere in che misura possiedi l'una o l'altra caratteristica, colorando o segnando il numero di caselle adatto da 1 a 3.

Per esempio:

Se ti ritieni poco timido segna una casella, se abbastanza timido segna due caselle, se molto timido tre caselle.

<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	timido	disinvolto	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	disordinato	ordinato	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	ansioso	calmo	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	malinconico	allegro	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	influenzabile	autonomo	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	introverso	cordiale	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	pigro	attivo	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	avaro	generoso	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	scontroso	socievole	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	distratto	attento	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	taciturno	chiacchierone	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	incostante	costante	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	gentile	dispettoso	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	bonario	permaloso	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	responsabile	incosciente	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	debole	forte	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	tranquillo	aggressivo	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	insicuro	sicuro di sé	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	insoddisfatto	soddisfatto	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	riservato	invadente	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	sereno	nervoso	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	riflessivo	impulsivo	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	chiuso	affettuoso	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	indeciso	deciso	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	ubbidiente	disubbidiente	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	disciplinato	indisciplinato	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	modesto	vanitoso	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	egocentrico	altruista	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	timoroso	coraggioso	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Risultati

Dopo aver segnato in che misura possiedi una caratteristica o il suo contrario, esamina i risultati più evidenti del tuo questionario e segna le qualità di cui hai colorato una sola casella; aggiungi quelle che hanno ottenuto tre caselle.

Sono un tipo poco

Sono invece molto



Per finire

- Si possono leggere i propri risultati ai compagni che faranno commenti.
- L'insegnante divide la classe in gruppi (per esempio, quattro gruppi). Essi si scambieranno i lavori e ciascuno esaminerà il risultato di compagni estranei al gruppo stesso, scrivendo qualche osservazione. Infine ciascuno leggerà i propri risultati e il gruppo esaminatore esporrà i commenti elaborati precedentemente.

L'AMBIENTE IN CUI VIVO

Spesso non ci si pensa, ma ogni luogo nel quale ci muoviamo, riposiamo o viviamo influisce in modo più o meno accentuato sul nostro stato d'animo. Così come si è facilmente consapevoli di quanto il tempo meteorologico abbia un influsso sull'umore della giornata, proviamo a riflettere sul condizionamento del nostro ambiente abituale.

Esercitazione 1. Spazi caldi e freddi

A scuola

Tra compagni

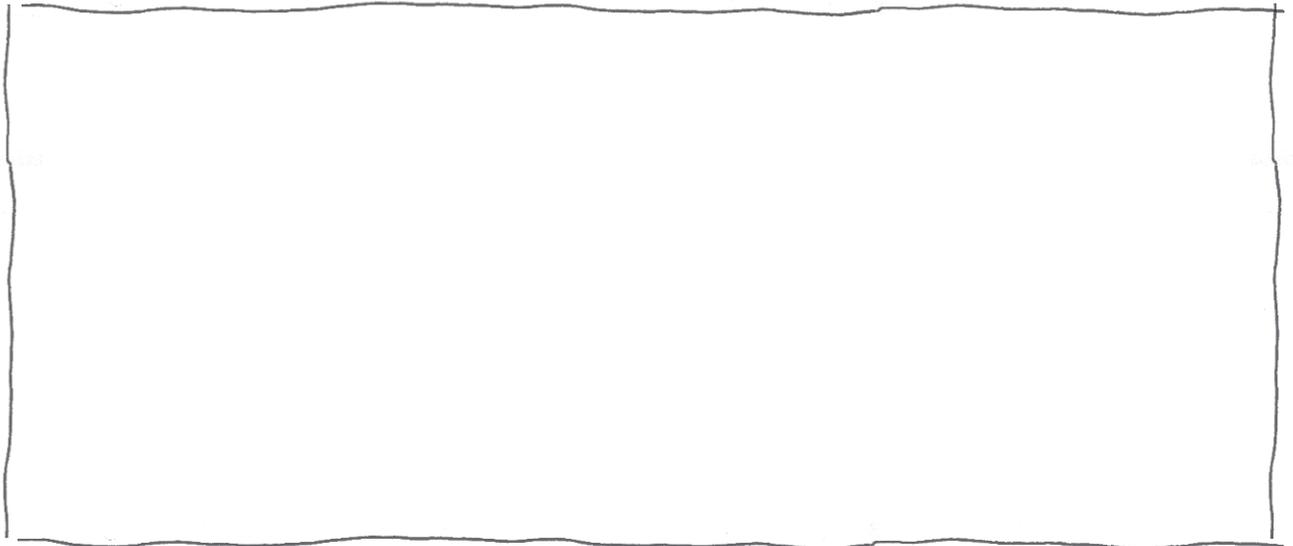
Conosco me stesso

Il mio comportamento

L'ambiente in cui vivo

■ Disegna la piantina – basta uno schizzo comprensibile – della tua casa. Con due colori diversi, uno caldo e uno freddo (per esempio rosso e blu) colora gli angoli, i luoghi che preferisci, in cui ti senti a tuo agio e, al contrario, quelli che non ti piacciono, in cui ti fermi meno volentieri.

Scrivi pure sul disegno di quali ambienti si tratta.



■ Sai spiegare i motivi delle tue scelte?

■ Più in generale, pensando ad altri luoghi che frequenti spesso, sapresti elencarne qualcuno che consideri "caldo" e che consideri "freddo"?

■ In classe, ci sono per te luoghi, banchi, angoli che preferisci e altri che ti sono per così dire "anti-patici"?

Esercitazione 2. Conosci il tuo ambiente?

A scuola

Tra compagni

Conosco me stesso

Il mio comportamento

L'ambiente in cui vivo

■ Conosci bene l'ambiente in cui vivi?

Ti proponiamo di verificarlo, rispondendo alle seguenti domande che pongono piccoli problemi pratici da risolvere.

1. Vuoi spedire un pacco a tua nonna. Dove vai?

.....

2. Il tuo cane è malato. Dove lo porti?

.....

3. Hai mal di denti. A chi ti rivolgi?

.....

4. Una zia in visita, appassionata di storia e di arte, vorrebbe conoscere la tua città/paese. Dove l'accompagni?

.....

5. Un passante ti chiede di indicargli la parrocchia del paese/quartiere. Gli indichi come raggiungerla?

.....

6. Ti hanno rubato/hai perso il portafoglio con soldi e documenti. A chi ti rivolgi?

.....

7. Hai bisogno di una carta di identità. Dove vai per averla?

.....

8. Ti sei ferito cadendo dalla bicicletta. Dove ti fai accompagnare?

.....

9. Vuoi raggiungere una città vicina con i mezzi pubblici. Che cosa cerchi?

.....

10. La mamma ti ha chiesto di comprare frutta e verdura di stagione. Dove vai?

.....



11. Hai bisogno di quaderni e di un nuovo diario scolastico. Dove vai?

.....

12. Un turista ti chiede dove può cambiare un assegno. Gli indichi:

.....

13. È tuo ospite un amico molto sportivo. Dove lo porti?

.....

oppure

14. Sono arrivati i tuoi cuginetti di 3 e 5 anni. Dove possono giocare?

.....

15. Vuoi segnalare un'auto parcheggiata male davanti a casa tua. Dove vai?

.....

Dopo aver risposto, disegna ora uno schizzo della zona in cui vivi.

Con un pennarello colorato segna sulla cartina i numeri che corrispondono ai luoghi e ai servizi che hai individuato.

Con l'aiuto dei compagni, puoi completare la mappa dei servizi dell'ambiente in cui vivi.